

**PENGEMBANGAN SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE
UMKM DAPUR LANTANA**



**FIORENZA GALUH SARASWATI
2210512139**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
JAKARTA
2026**

**PENGEMBANGAN SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE
UMKM DAPUR LANTANA**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menperoleh Gelar
Sarjana Komputer**

**FIORENZA GALUH SARASWATI
2210512139**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2026**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Fiorenza Galuh Saraswati

NIM : 2210512139

Tanggal : 23 Juli 2026

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

Depok, 23 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Fiorenza Galuh Saraswati

PERNYATAAN PUBLIKASI

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

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

Nama : Fiorenza Galuh Saraswati
NIM : 2210512139
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Demi pembangunan dan 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:

Pengembangan Sistem E-Commerce Berbasis Website UMKM Dapur Lantana

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

Demikian Persyaratan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Dibuat di : Depok

Pada Tanggal : 23 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Fiorenza Galuh Saraswati

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Sistem E-Commerce Berbasis Website UMKM Dapur Lantana
Nama : Fiorenza Galuh Saraswati
NIM : 2210512139
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Disetujui oleh:

Penguji 1:
Dr. Bambang Saras Yulistiawan, S.T., M.Kom.

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

Pembimbing 1:
Dr. Tjahjanto, S.Kom., M.M.

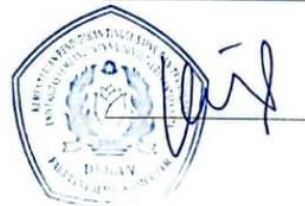
Pembimbing 2:
Mohamad Bayu Wibisono, S.Kom., M.M.

Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., M.T.I.
NIP. 197005212021212002

Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM
NIP. 197605082003121002

Tanggal Ujian Tugas Akhir:
13 Juli 2026



ABSTRAK

Dapur Lantana merupakan sebuah UMKM kuliner yang berlokasi di Kota Depok dan menyediakan layanan katering serta *snack box* dengan sistem *pre-order*. Proses pemesanan di Dapur Lantana masih dilakukan secara manual melalui pesan singkat menggunakan WhatsApp atau telepon, sedangkan pencatatan pesanan, laporan penjualan, dan umpan balik pelanggan masih dilakukan menggunakan buku serta riwayat pesan singkat. Proses tersebut sering menimbulkan kendala seperti keterlambatan konfirmasi, kesalahan pencatatan, serta kesulitan dalam pengelolaan laporan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem *e-commerce* berbasis website yang dapat membantu proses pemesanan, pengelolaan pesanan, penyusunan laporan penjualan, serta pengelolaan umpan balik pelanggan secara terintegrasi. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode *scrum* yang terdiri dari penyusunan product backlog, sprint planning, sprint backlog, perancangan, implementasi, pengujian, sprint review, dan sprint retrospective dalam tiga sprint. Analisis kebutuhan sistem dilakukan menggunakan analisis PIECES untuk mengidentifikasi permasalahan pada sistem yang sedang berjalan. Sistem yang dikembangkan memiliki fitur pemesanan online, pengelolaan pesanan oleh pengelola sistem, laporan transaksi otomatis yang menampilkan grafik penjualan dan total pemasukan, serta fitur umpan balik pelanggan yang dapat diakses oleh pengelola dan pemilik. Berdasarkan hasil *black box testing* terhadap 36 skenario pengujian, seluruh skenario berhasil dijalankan sesuai fungsinya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem yang dirancang mampu membantu Dapur Lantana dalam mengelola proses pemesanan, laporan penjualan, dan umpan balik pelanggan dengan lebih terstruktur.

Kata Kunci : Dapur Lantana, *E-commerce*, UMKM, *Scrum*, *Website*

ABSTRACT

Dapur Lantana is an MSME culinary business located in Depok City that provides catering and snack box services with a pre-order system. The ordering process at Dapur Lantana is still carried out manually through short messages via WhatsApp or phone calls, while order recording, sales reports, and customer feedback are still managed using notebooks and message history. This process often causes problems such as delayed confirmations, recording errors, and difficulties in report management. This research aims to design a website-based e-commerce system that can assist the ordering process, order management, sales report generation, and customer feedback management in an integrated manner. The system was developed using the Scrum method, which consists of product backlog preparation, sprint planning, sprint backlog, design, implementation, testing, sprint review, and sprint retrospective across three sprints. System requirements analysis was conducted using PIECES analysis to identify problems in the current running system. The developed system features online ordering, order management by the system administrator, automatic transaction reports displaying sales graphs and total revenue, as well as a customer feedback feature accessible to both the administrator and the owner. Based on black box testing results on 36 test scenarios, all scenarios were successfully executed according to their functions. These results indicate that the designed system is able to help Dapur Lantana manage the ordering process, sales reports, and customer feedback in a more structured manner.

Keywords: Dapur Lantana, E-commerce, MSME, Scrum, Website

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir ini berhasil diselesaikan dengan judul “Pengembangan Sistem *E-Commerce* Berbasis Website UMKM Dapur Lantana”. Penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kelancaran, kemudahan, dan kekuatan kepada penulis dalam menghadapi setiap tantangan selama proses penyusunan tugas akhir.
2. Kedua orang tua tercinta atas doa, kasih sayang, motivasi, dukungan, serta membantu memenuhi segala kebutuhan penulis selama masa studi.
3. Kedua adik tersayang yang selalu menghadirkan keceriaan, perhatian, dan menjadi penyemangat bagi penulis dalam menyelesaikan studi.
4. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM. selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
5. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
6. Bapak Dr. Bambang Saras Yulistiawan, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
7. Bapak Dr. Tjahjanto, S.Kom., M.M. selaku Dosen Pembimbing 1.
8. Bapak Mohamad Bayu Wibisono, S.Kom., M.M. selaku Dosen Pembimbing 2.
9. Ibu Erna selaku Pemilik Dapur Lantana yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, dan bantuan selama menjalani perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir.
11. Diri saya sendiri atas segala usaha, ketekunan, dan kerja keras yang telah diberikan selama proses penyusunan tugas akhir, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan kedepannya. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi UMKM Dapur Lantana dan pembacanya.

Depok, 10 Mei 2026



Fiorenza Galuh Saraswati

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xx
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.....	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Sistem	5
2.2. Informasi.....	5
2.3. <i>E-commerce</i>	5
2.4. <i>Website</i>	6
2.5. UMKM	6
2.6. Metode <i>Scrum</i>	6
2.7. Analisis PIECES	8
2.8. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	8
2.9. Bahasa Pemrograman	9
2.10. Laravel	10
2.11. Basis Data	10

2.12.	MySQL	11
2.13.	XAMPP.....	11
2.14.	<i>Black box testing</i>	11
2.15.	Penelitian Terdahulu	12
BAB 3.	METODE PENELITIAN.....	15
3.1.	Tahapan Penelitian.....	16
3.1.1.	Identifikasi Masalah.....	16
3.1.2.	Studi Literatur.....	17
3.1.3.	Analisis Kebutuhan.....	17
3.1.4.	Product Backlog	18
3.1.5.	Sprint Planning	18
3.1.6.	Sprint Backlog.....	18
3.1.7.	Design	18
3.1.8.	Coding.....	19
3.1.9.	Testing.....	19
3.1.10.	Sprint Review	19
3.1.11.	Sprint Retrospective.....	19
3.1.12.	Peluncuran.....	19
3.2.	Alat dan Bahan Penelitian.....	20
3.3.	Jadwal Penelitian.....	19
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1.	Profil Perusahaan.....	20
4.1.1.	Profil Dapur Lantana	20
4.1.2.	Struktur Organisasi Dapur Lantana	20
4.1.3.	Tugas dan Fungsi.....	20
4.2.	Analisis Sistem Berjalan.....	21
4.2.1.	Prosedur Sistem Berjalan	21
4.2.2.	Workflow Diagram Sistem Berjalan.....	21
4.2.3.	Analisis Permasalahan	23
4.3.	Rancangan Sistem Usulan	25
4.3.1.	Analisis Kebutuhan Sistem	25
4.3.2.	Deskripsi Aktor Use Case Sistem Usulan	26

4.3.3.	Use Case Sistem Usulan	27
4.3.4.	Narrative Use Case Sistem Usulan	28
4.3.5.	Activity Diagram	40
4.3.6.	Sequence Diagram	55
4.3.7.	Class Diagram	68
4.3.8.	Rancangan Basis Data.....	69
4.4.	Implementasi Sistem Menggunakan Metode Scrum.....	73
4.4.1.	Product Backlog	73
4.4.2.	Sprint Planning	74
4.4.3.	Sprint 1.....	75
4.4.4.	Sprint 2.....	92
4.4.5.	Sprint 3.....	105
4.4.6.	Rekapitulasi Hasil Pengujian Sistem	115
4.4.7.	Sprint Retrospective.....	117
4.5.	Hasil User Acceptance Test (UAT).....	118
4.5.1.	Tabel Rekapitulasi	119
4.5.2.	Rekapitulasi Akhir Variabel.....	120
4.5.3.	Perhitungan Akhir Keseluruhan (Total System Acceptance)	121
4.6.	Rekomendasi	121
BAB 5.	PENUTUP.....	122
5.1.	Kesimpulan	122
5.2.	Saran	122
DAFTAR PUSTAKA.....		124
LAMPIRAN		129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1Kuesioner Dapur Lantana	2
Gambar 2. 1 Tahapan Metode Scrum.....	7
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian Menggunakan Metodologi <i>Scrum</i>	15
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Dapur Lantana	20
Gambar 4. 2 Workflow Diagram Sistem Berjalan.....	23
Gambar 4. 3 Use Case Diagram Sistem Usulan	28
Gambar 4. 4 Activity Diagram Register.....	41
Gambar 4. 5 Activity Diagram Login	42
Gambar 4. 6 Activity Diagram Beranda.....	43
Gambar 4. 7 Activity Diagram Katalog Produk	43
Gambar 4. 8 Activity Diagram Keranjang Belanja.....	44
Gambar 4. 9 Activity Diagram Hapus Produk	45
Gambar 4. 10 Activity Diagram Pemesanan	46
Gambar 4. 11 Activity Diagram Transaksi Berlangsung	47
Gambar 4. 12 Activity Diagram Batalkan Pesanan	47
Gambar 4. 13 Activity Diagram Riwayat Pesanan	48
Gambar 4. 14 Activity Diagram Umpan Balik.....	49
Gambar 4. 15 Activity Diagram Profil.....	50
Gambar 4. 16 Activity Diagram Kelola Beranda	51
Gambar 4. 17 Activity Diagram Kelola Katalog Produk	52
Gambar 4. 18 Activity Diagram Kelola Data Pesanan	53
Gambar 4. 19 Activity Diagram Lihat Data Pesanan.....	53
Gambar 4. 20 Activity Diagram Lihat Umpan Balik.....	54
Gambar 4. 21 Activity Diagram Lihat Laporan Penjualan	55
Gambar 4. 22 Activity Diagram Logout	55
Gambar 4. 23 Sequence Diagram Register	56
Gambar 4. 24 Sequence Diagram Login.....	57
Gambar 4. 25 Sequence Diagram Beranda	57
Gambar 4. 26 Sequence Diagram Katalog Produk.....	58
Gambar 4. 27 Sequence Diagram Keranjang	59
Gambar 4. 28 Sequence Diagram Hapus Produk	59
Gambar 4. 29 Sequence Diagram Pemesanan.....	60
Gambar 4. 30 Sequence Diagram Transaksi Berlangsung	61
Gambar 4. 31 Sequence Diagram Batalkan Pesanan	61
Gambar 4. 32 Sequence Diagram Riwayat Pemesanan	62
Gambar 4. 33 Sequence Diagram Umpan Balik.....	62
Gambar 4. 34 Sequence Diagram Profil	63
Gambar 4. 35 Sequence Diagram Kelola Beranda	64
Gambar 4. 36 Sequence Diagram Kelola Katalog Produk.....	65
Gambar 4. 37 Sequence Diagram Kelola Data Pesanan	66
Gambar 4. 38 Sequence Diagram Lihat Data Pesanan	66

Gambar 4. 39 Sequence Diagram Lihat Umpan Balik	67
Gambar 4. 40 Sequence Diagram Lihat Laporan Penjualan	67
Gambar 4. 41 Sequence Diagram Logout	68
Gambar 4. 42 Class Diagram	69
Gambar 4. 43 Relasi Basis Data	69
Gambar 4. 44 Rancangan User Interface Registrasi	76
Gambar 4. 45 Rancangan User Interface Login	77
Gambar 4. 46 Rancangan User Interface Beranda.....	78
Gambar 4. 47 Rancangan User Interface Produk	79
Gambar 4. 48 Rancangan User Interface Detail Produk.....	79
Gambar 4. 49 Rancangan User Interface Kelola Beranda	80
Gambar 4. 50 Rancangan User Interface Kelola Produk.....	81
Gambar 4. 51 Rancangan User Interface Kelola Produk (Tambah Produk)	81
Gambar 4. 52 Rancangan User Interface Kelola Produk (Edit Produk)	82
Gambar 4. 53 Rancangan User Interface Kelola Produk (Hapus Produk).....	83
Gambar 4. 54 Halaman Registrasi	83
Gambar 4. 55 Halaman Login	84
Gambar 4. 56 Halaman Beranda.....	84
Gambar 4. 57 Halaman Produk	85
Gambar 4. 58 Halaman Detail Produk.....	85
Gambar 4. 59 Halaman Kelola Beranda	86
Gambar 4. 60 Halaman Kelola Produk	86
Gambar 4. 61 Halaman Kelola Produk (Tambah Produk)	87
Gambar 4. 62 Halaman Kelola Produk (Edit Produk)	87
Gambar 4. 63 Halaman Kelola Produk (Hapus Produk).....	88
Gambar 4. 64 Rancangan User Interface Keranjang Belanja.....	94
Gambar 4. 65 Rancangan User Interface Hapus Produk Pada Keranjang	94
Gambar 4. 66 Rancangan User Interface Pemesanan	95
Gambar 4. 67 Rancangan User Interface Transaksi Berlangsung	96
Gambar 4. 68 Rancangan User Interface Batalkan Pesanan	97
Gambar 4. 69 Rancangan User Interface Kelola Pesanan.....	97
Gambar 4. 70 Rancangan User Interface Lihat Data Pesanan	98
Gambar 4. 71 Halaman Keranjang Belanja.....	99
Gambar 4. 72 Halaman Hapus Produk Pada Keranjang	99
Gambar 4. 73 Halaman Pemesanan	100
Gambar 4. 74 Halaman Transaksi Berlangsung	100
Gambar 4. 75 Halaman Batalkan Pesanan	101
Gambar 4. 76 Halaman Kelola Pesanan.....	101
Gambar 4. 77 Halaman Lihat Data Pesanan	102
Gambar 4. 78 Rancangan User Interface Profil.....	107
Gambar 4. 79 Rancangan User Interface Riwayat Pesanan	107
Gambar 4. 80 Rancangan User Interface Umpan Balik.....	108

Gambar 4. 81 Rancangan User Interface Lihat Umpan Balik Oleh Pengelola ...	108
Gambar 4. 82 Rancangan User Interface Lihat Umpan Balik Oleh Pemilik	109
Gambar 4. 83 Rancangan User Interface Lihat Laporan Penjualan Oleh Pengelola	109
Gambar 4. 84 Rancangan User Interface Lihat Laporan Penjualan Oleh Pemilik	110
Gambar 4. 85 Halaman Profil.....	110
Gambar 4. 86 Halaman Riwayat Pesanan	111
Gambar 4. 87 Halaman Umpan Balik.....	111
Gambar 4. 88 Halaman Lihat Umpan Balik Oleh Pengelola	112
Gambar 4. 89 Halaman Lihat Umpan Balik Oleh Pemilik	112
Gambar 4. 90 Halaman Lihat Laporan Penjualan Oleh Pengelola.....	113
Gambar 4. 91 Halaman Lihat Laporan Penjualan Oleh Pemilik.....	113

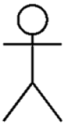
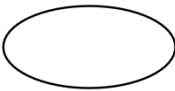
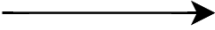
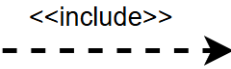
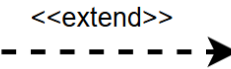
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu	12
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian	19
Tabel 4. 1 Analisis Permasalahan menggunakan Metode PIECES	23
Tabel 4. 2 Deskripsi Aktor Use Case Sistem Usulan	26
Tabel 4. 3 Narrative Use Case Sistem Usulan Register	29
Tabel 4. 4 Narrative Use Case Sistem Usulan Login.....	29
Tabel 4. 5 Narrative Use Case Sistem Usulan Beranda	30
Tabel 4. 6 Narrative Use Case Sistem Usulan Katalog Produk.....	30
Tabel 4. 7 Narrative Use Case Sistem Usulan Keranjang Belanja	31
Tabel 4. 8 Narrative Use Case Hapus Produk	32
Tabel 4. 9 Narrative Use Case Sistem Usulan Pemesanan.....	32
Tabel 4. 10 Narrative Use Case Transaksi Berlangsung	33
Tabel 4. 11 Narrative Use Case Batalkan Pesanan	34
Tabel 4. 12 Narrative Use Case Sistem Usulan Riwayat Pemesanan	34
Tabel 4. 13 Narrative Use Case Sistem Usulan Umpan Balik	35
Tabel 4. 14 Narrative Use Case Sistem Usulan Profil	36
Tabel 4. 15 Narrative Use Case Sistem Usulan Kelola Beranda	36
Tabel 4. 16 Narrative Use Case Sistem Usulan Katalog Produk.....	37
Tabel 4. 17 Narrative Use Case Sistem Usulan Kelola Data Pesanan	38
Tabel 4. 18 Narrative Use Case Sistem Usulan Lihat Data Pesanan	38
Tabel 4. 19 Narrative Use Case Sistem Usulan Lihat Umpan Balik	39
Tabel 4. 20 Narrative Use Case Sistem Usulan Lihat Laporan Penjualan.....	40
Tabel 4. 21 Narrative Use Case Sistem Usulan Logout.....	40
Tabel 4. 22 Rancangan Basis Data Tabel User	70
Tabel 4. 23 Rancangan Basis Data Tabel Pesanan.....	70
Tabel 4. 24 Rancangan Basis Data Tabel Detail_Pesanan	71
Tabel 4. 25 Rancangan Basis Data Tabel Produk	71
Tabel 4. 26 Rancangan Basis Data Tabel Varian_Produk	71
Tabel 4. 27 Rancangan Basis Data Tabel Keranjang	72
Tabel 4. 28 Rancangan Basis Data Tabel Detail_Keranjang.....	72
Tabel 4. 29 Rancangan Basis Data Tabel Umpan Balik.....	73
Tabel 4. 30 Rancangan Basis Data Tabel Beranda	73
Tabel 4. 31 Product Backlog	73
Tabel 4. 32 Hasil Sprint Planning	74
Tabel 4. 33 Sprint Backlog Pada Sprint 1	75
Tabel 4. 34 Hasil Testing Sprint 1.....	88
Tabel 4. 35 Sprint Backlog Pada Sprint 2	93
Tabel 4. 36 Hasil Testing Sprint 2.....	102
Tabel 4. 37 Sprint Backlog Pada Sprint 3	106
Tabel 4. 38 Hasil Testing Sprint 3.....	114
Tabel 4. 39 Hasil Pengujian Sistem Berdasarkan Sprint.....	116

Tabel 4. 40 Hasil Pengujian Sistem Berdasarkan Fitur.....	116
Tabel 4. 41 Instrumen Penelitian	118
Tabel 4. 42 Tabel Rekapitulasi.....	119
Tabel 4. 43 Rekapitulasi Akhir Variabel	120

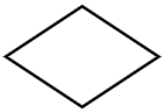
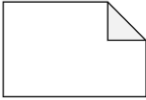
DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

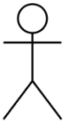
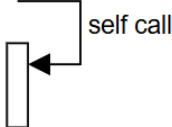
Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Pengguna atau sistem eksternal yang berinteraksi dengan sistem.
	Use case	Menggambarkan layanan atau fungsi yang tersedia dalam sistem dan dapat digunakan oleh aktor.
	Association	Garis yang berfungsi menunjukkan interaksi antara aktor dengan use case.
	Include	Menandakan bahwa suatu use case memanfaatkan atau memanggil proses yang terdapat pada use case lain sebagai bagian dari alurnya.
	Extend	Menunjukkan kemungkinan memperluas fungsionalitas use case lainnya yang bersifat opsional.

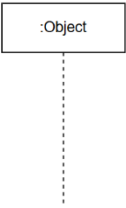
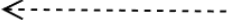
2. Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Start Point	Simbol yang menandai dimulainya aktivitas dalam sistem.
	End Point	Simbol yang menunjukkan

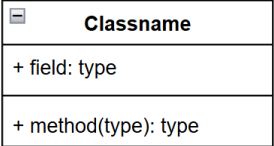
		berakhirnya rangkaian aktivitas.
	Activity	Mengganbarkan satu langkah atau tugas dalam alur.
	Decision	Merupakan percabangan logika (If-Else) dengan memiliki satu <i>input</i> dan dua atau lebih <i>output</i> .
	Control Flow	Panah yang menunjukkan urutan dari satu aktivitas ke aktivitas berikutnya.
	Fork/Join	Membagi satu alur menjadi dua jalur paralel atau menggabungkan kembali jalur paralel.
	Note	Menunjukkan keterangan tambahan agar lebih mudah dipahami.

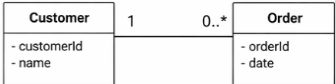
3. Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Komponen di luar batasan sistem yang berperan dalam menjalankan atau menggunakan fungsi-fungsi sistem.
	Message	Garis yang mneunjukkan pengiriman pesan atau instruksi antar objek.
	Message to Self	Pesan atau instruksi yang dikirim oleh suatu objek pada dirinya sendiri.

	Lifeline	Garis yang mewakili keberadaan objek selama proses.
	Return Message	Panah yang menunjukkan hasil dari sebuah proses.
	Activation Bar	Kotak dalam lifeline yang menunjukkan kapan objek sedang aktif atau bekerja.
	Alt Fragment	Kotak untuk menunjukkan logika percabangan (If-Else) dalam proses.

4. Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Class	Kotak yang terdiri dari tiga bagian, pada bagian atas berisi identitas kelas, atribut yang menyimpan data, dan operasi atau metode yang menunjukkan perilaku kelas tersebut.
	Association	Menunjukkan hubungan antara satu class dengan class lain.
	Aggregation	Garis yang menunjukkan hubungan memiliki namun bisa dipisah.

 <pre> classDiagram class Customer { -customerid -name } class Order { -orderid -date } Customer "1" -- "0..*" Order </pre>	Multiplicity	Angka (1, *, 0..1) yang menunjukkan jumlah hubungan antar data.
--	---------------------	--

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Riset Mahasiswa	129
Lampiran 2. Hasil wawancara pemilik Dapur Lantana.....	130
Lampiran 3. Dokumentasi wawancara.....	131
Lampiran 4. Hasil kuesioner pelanggan.....	131
Lampiran 5. Hasil User Acceptance Testing (UAT)	136
Lampiran 6. Hasil Turnitin	140