

**IMPLEMENTASI METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT
(RAD) PADA PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MAKANAN
DAN MINUMAN WARJO RATNA**



MOHAMMAD RIZKY ZIDAN SEPTIANO

2110512068

PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

JAKARTA

2026

**IMPLEMENTASI METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT
(RAD) PADA PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MAKANAN
DAN MINUMAN WARJO RATNA**

**MOHAMMAD RIZKY ZIDAN SEPTIANO
NIM. 2110512068**

Proposal Skripsi
Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan
penelitian oleh mahasiswa
Program Studi S1 Sistem Informasi

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAKARTA**

2026

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Mohammad Rizky Zidan Septiano

NIM : 2110512068

Tanggal : 26 Juli 2026

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

Dibuat di: Jakarta

Pada Tanggal: 26 Juli 2026

Yang menyatakan,



Mohammad Rizky Zidan Septiano

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Mohammad Rizky Zidan Septiano

NIM : 2110512068

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : S1 Sistem Informasi

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

IMPLEMENTASI METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) PADA PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN WARJO RATNA

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 mempublikasi Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya.

Dibuat di: Jakarta

Pada Tanggal: 26 Juli 2026

Yang menyatakan,



Mohammad Rizky Zidan Septiano

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M Rizky Zidan S

NIM : 2110512068

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT
(RAD) PADA PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MAKANAN
DAN MINUMAN WARJO RATNA

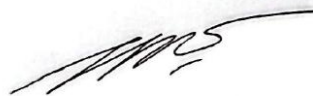
Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang Tugas Akhir

Jakarta, 29 Mei 2026

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1 Tugas akhir

Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir



Andhika Octa Indarso, M. MSI



I Wayan Widi Pradnyana, M.TI

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Ditandatangani secara digital oleh:
Anita Muliawati

Verifikasi di design.upnvj.ac.id
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul: IMPLEMENTASI METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) PADA
PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN WARJO
RATNA
Nama: Mohammad Rizky Zidan S
NIM: 2110512068

Disetujui oleh :

Penguji 1:

Zatin Niqotaini, S.Tr.Kom., M.Kom.

Penguji 2:

Ade Hikma Tiana, S.Kom., M.Kom

Pembimbing 1:

Andhika Octa Indarso, M. MSI

Pembimbing 2:

I Wayan Widi Pradnyana, M.TI

Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:

Anita Muliawati, S.Kom., M.TI

NIP. 197005212021212002

Dekan Fakultas Ilmu Komputer:

Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM

NIP. 197605082003121002

Tanggal Ujian Skripsi:

13 Juli 2026



ABSTRAK

Mekanisme pemesanan makanan dan minuman di Kedai Warjo Ratna masih dilakukan secara konvensional menggunakan media kertas dan belum terintegrasi secara digital. Pendekatan manual ini menimbulkan kendala efisiensi operasional, termasuk lambatnya alur pelayanan saat kondisi ramai, tingginya risiko kesalahan pencatatan pesanan, serta kurang akuratnya rekapitulasi data harian dan laporan keuangan bulanan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang serta membangun Sistem Pemesanan Makanan dan Minum Berbasis Web pada Kedai Warjo Ratna. Sistem ini dirancang untuk mengotomatisasi proses bisnis, meminimalkan potensi kesalahan, dan mempercepat alur transaksi. Metodologi pengembangan perangkat lunak yang diterapkan adalah *Rapid Application Development* (RAD). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di lapangan dan wawancara dengan pengelola kedai. Analisis dan perancangan sistem memfokuskan pada pemodelan arsitektur data (*Use Case*, *Activity*, *Sequence*, dan *Class Diagram*), perancangan antarmuka (*wireframe*), basis data MySQL, serta pengujian fungsionalitas sistem. Hasil dari penelitian ini berupa sistem informasi pemesanan berbasis web yang efektif memangkas waktu pemesanan, mereduksi kesalahan input, dan memudahkan pemilik kedai memantau pendapatan secara *real-time*. Dengan begitu, operasional pelayanan di Kedai Warjo Ratna menjadi lebih efisien, terstruktur, serta siap diintegrasikan dengan fitur manajemen inventaris dan prediksi penjualan di masa mendatang.

Kata Kunci: Laravel, MySQL, Sistem Pemesanan, Warjo Ratna, Website.

ABSTRACT

The food and beverage ordering process at Kedai Warjo Ratna currently relies on conventional paper-based methods and lacks digital integration. This manual approach creates operational inefficiencies, such as slow service workflows during peak hours, a high risk of order-taking errors, and inaccuracies in daily data summaries and monthly financial reports. To address these issues, this study aims to design and develop a web-based food and beverage ordering system for Kedai Warjo Ratna. The system is designed to automate business processes, minimize potential errors, and accelerate transaction workflows. The Rapid Application Development (RAD) methodology was employed for software development. Data collection involved direct field observation and interviews with the shop's management. System analysis and design focused on data architecture modeling (Use Case, Activity, Sequence, and Class Diagrams), interface design (wireframes), a MySQL database, and system functionality testing. The study resulted in a web-based ordering information system that effectively reduces ordering time and input errors while enabling the owner to monitor revenue in real-time. Consequently, service operations at Kedai Warjo Ratna have become more efficient and structured, laying the groundwork for future integration with inventory management and sales forecasting features.

Keywords: Laravel, MySQL, Ordering System, Warjo Ratna, Website.

KATA PENGANTAR

Rasa syukur yang mendalam penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala berkah dan petunjuk-Nya, sehingga penyusunan tugas akhir ini dapat dirampungkan sebagaimana mestinya. Penulisan laporan ini disusun dalam rangka memenuhi prasyarat akademis guna memperoleh gelar sarjana pada Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Perjalanan dalam menyelesaikan studi ini tentu tidak lepas dari beragam tantangan. Kendati demikian, berkat asistensi, petunjuk, serta dorongan moral dari berbagai pihak, setiap hambatan dapat dilalui dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis hendak menghaturkan apresiasi dan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

- Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta, atas arahan kebijakan serta fasilitasi yang diberikan selama ini.
- Ibu Anita Muliawati, S.Kom., M.T.I., selaku Ketua Program Studi Sarjana Sistem Informasi, yang senantiasa memberi dukungan demi kelancaran proses penyelesaian tugas akhir.
- Bapak Bambang Tri Wahyono, S.Kom., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang terus mendampingi serta memberikan masukan dan nasihat berharga sepanjang perjalanan studi penulis.
- Bapak Andhika Octa Indarso, M.MSI., selaku Dosen Pembimbing Utama, atas kesabaran, bimbingan komprehensif, serta dorongan motivasi yang sangat berarti dalam penggarapan tugas akhir ini.
- I Wayan Widi Pradnyana, M.TI., selaku Dosen Pembimbing Pendamping, yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya dalam mengarahkan serta membimbing penulis hingga karya ini tuntas.
- Kedua Orang Tua serta Keluarga Besar, yang tanpa henti memberikan kasih sayang, untaian doa, dorongan semangat, hingga bantuan finansial yang sangat berharga.
- Rekan-rekan Mahasiswa dan Sahabat Seperjuangan, atas ruang diskusi, kerja sama, dan bantuan saling menguatkan sepanjang proses penyusunan karya ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan karya ini masih belum luput dari keterbatasan. Maka dari itu, masukan serta kritik konstruktif sangat diharapkan demi perbaikan dan pengembangan riset ini di kemudian hari.

Penulis,

Mohammad Rizky Zidan Septiano

DAFTAR ISI

COVER JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kajian Teoritis.....	5
2.1.1 Rancang Bangun	5
2.1.2 Sistem.....	5
2.1.3 Sistem Pemesanan.....	6
2.1.4 Kedai Makanan dan Minuman.....	6
2.1.5 Website.....	6
2.1.6 Framework Laravel.....	7
2.1.7 Metode Analisis Data PIECES.....	8
2.1.8 Unified Modeling <i>Language</i> (UML)	9
2.1.9 MySQL	14
2.1.10 Rapid Application Development (RAD).....	14
2.1.11 Black Box Testing	15
2.1.12 XAMPP.....	15
2.2 Penelitian Terdahulu	16

BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Tahapan Penelitian	20
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	23
3.2.1 Perangkat Keras	23
3.2.2 Perangkat Lunak	23
3.3 Jadwal Penelitian	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Profil Perusahaan	25
4.1.1 Profil Kedai WARJO Ratna	25
4.1.2 Struktur Organisasi	25
4.2 Analisis Sistem Berjalan	26
4.2.1 Prosedur Sistem berjalan.....	26
4.2.2 Permasalahan Sistem Berjalan.....	28
4.3 Rancangan Sistem Usulan.....	29
4.3.1 Analisis Kebutuhan	29
4.3.2 Deskripsi Aktor <i>Use Case</i> Sistem Usulan.....	31
4.3.3 <i>Use Case</i> Sistem Usulan	32
4.3.4 Narasi <i>Use Case</i> Sistem Usulan.....	33
4.3.5 <i>Activity Diagram</i>	39
4.3.6 <i>Sequence Diagram</i>	45
4.3.7 <i>Class Diagram</i>	51
4.3.8 Wireframe	53
4.3.9. Rancangan Database	59
4.3.10. Implementasi Sistem.....	64
4.3.11 Pengujian Sistem.....	76
4.4. Hasil dan Rekomendasi.....	77
4.4.1. Hasil UAT	77
4.4.2. Rekomendasi.....	79
BAB V PENUTUP.....	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Analisis Data PIECES	8
Gambar 2.2 UML Diagram Type	10
Gambar 2.3 <i>Use Case Diagram</i>	11
Gambar 2.4 <i>Activity Diagram</i>	12
Gambar 2.5 <i>Class Diagram</i>	13
Gambar 2.6 <i>Sequence Diagram</i>	13
Gambar 2.7 <i>Rapid Application Development</i>	14
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	20
Gambar 4.1 Struktur Organisasi WARJO Ratna	26
Gambar 4.2 Prosedur Sistem Berjalan	27
Gambar 4.3 <i>Use Case</i> Sistem Usulan	33
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Melihat Menu	39
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Menu	40
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran QRIS	40
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Melacak Status Pesanan	41
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Pindah Meja	41
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Login Sistem	42
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Menu	42
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Mengonfirmasi Pesanan	43
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Memperbarui Status Pesanan	43
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Melihat Laporan Penjualan	44
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pengaturan Akun	44
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Menu	45
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Memesan Menu	46
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran QRIS	46
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Melacak Status Pesanan	47
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Pindah Meja	47
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Login Sistem	48
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Menu	49
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Mengonfirmasi Pesanan	49
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Memperbarui Status Pesanan	50
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan Penjualan	50

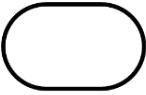
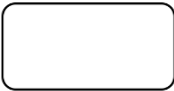
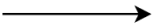
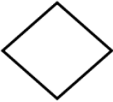
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pengaturan Akun	51
Gambar 4.26 <i>Class Diagram</i>	52
Gambar 4.27 <i>Information Architecture</i>	53
Gambar 4.28 <i>Mockup</i> Dashboard Pelanggan.....	54
Gambar 4.29 <i>Mockup</i> Detail Pesanan.....	54
Gambar 4.30 <i>Mockup</i> Status Pesanan.....	55
Gambar 4.31 <i>Mockup</i> Struk Pesanan	55
Gambar 4.32 <i>Mockup</i> Login Admin	56
Gambar 4.33 <i>Mockup</i> Dashboard Admin.....	56
Gambar 4.34 <i>Mockup</i> Edit Menu.....	57
Gambar 4.35 <i>Mockup</i> Manajemen Pesanan.....	57
Gambar 4.36 <i>Mockup</i> Kelola Status Pesanan	58
Gambar 4.37 <i>Mockup</i> Rekap Data	58
Gambar 4.38 Halaman Dashboard Pelanggan	64
Gambar 4.39 Halaman Mode Pemesanan	65
Gambar 4.40 Halaman Deskripsi Menu.....	66
Gambar 4.41 Halaman Keranjang Pesanan	66
Gambar 4.42 Halaman Pembayaran QRIS	67
Gambar 4.43 Halaman Struk Pemesanan.....	68
Gambar 4.44 Halaman Lacak Pesanan	68
Gambar 4.45 Halaman Pindah Meja.....	69
Gambar 4.46 Halaman Login Admin.....	70
Gambar 4.47 Halaman Dashboard Admin	70
Gambar 4.48 Halaman Manajemen Menu	71
Gambar 4.49 Halaman Edit Menu	72
Gambar 4.50 Halaman Konfirmasi Pesanan	72
Gambar 4.51 Halaman Kelola Status Pesanan.....	73
Gambar 4.52 Halaman Rekap Data	74
Gambar 4.53 Halaman Kelola Pengguna.....	75
Gambar 4.54 Halaman Ubah Kata Sandi.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	16
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	24
Tabel 4.1 Analisis PIECES	29
Tabel 4.2 Deskripsi Aktor <i>Use Case</i>	31
Tabel 4.3 Narasi <i>Use Case</i> Melihat Menu	33
Tabel 4.4 Narasi <i>Use Case</i> Pemesanan Menu.....	34
Tabel 4.5 Narasi <i>Use Case</i> Pembayaran QRIS	34
Tabel 4.6 Narasi <i>Use Case</i> Melacak Status Pesanan	35
Tabel 4.7 Narasi <i>Use Case</i> Pindah Meja.....	36
Tabel 4.8 Narasi <i>Use Case</i> Login Sistem.....	36
Tabel 4.9 Narasi <i>Use Case</i> Mengelola Menu.....	36
Tabel 4.10 Narasi <i>Use Case</i> Mengonfirmasi Pesanan	37
Tabel 4.11 Narasi <i>Use Case</i> Memperbarui Status Pesanan.....	37
Tabel 4.12 Narasi <i>Use Case</i> Melihat Laporan Menjualan	38
Tabel 4.13 Narasi <i>Use Case</i> Mengelola Pengaturan Akun	38
Tabel 4.14 Rancangan database tabel admins.....	59
Tabel 4.15 Rancangan database tabel menu_items	59
Tabel 4.16 Rancangan database tabel order_items	60
Tabel 4.17 Rancangan database tabel categories	60
Tabel 4.18 Rancangan database tabel orders	60
Tabel 4.19 Rancangan database tabel table_moves	61
Tabel 4.20 Rancangan database tabel sessions	61
Tabel 4.21 Rancangan database tabel password_reset_tokens	62
Tabel 4.22 Rancangan database tabel migrations	62
Tabel 4.23 Rancangan database tabel failed_jobs.....	62
Tabel 4.24 Rancangan database tabel jobs.....	62
Tabel 4.25 Rancangan database tabel job_batches	63
Tabel 4.26 Rancangan database tabel cache	63
Tabel 4.27 Rancangan database tabel cache_locks.....	63
Tabel 4.28 BlackBox Testing	76
Tabel 4.29 <i>User Acceptance Testing</i>	78

DAFTAR SIMBOL

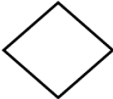
Simbol Flowchart

No.	Nama	Simbol	Keterangan
1.	<i>Terminator</i>		Menandai titik awal (<i>start</i>) serta titik akhir (<i>finish</i>) dari suatu alur logika program.
2.	<i>Process</i>		Mengindikasikan adanya tindakan, kalkulasi aritmatika, atau eksekusi operasi pengolahan data.
3.	<i>Flow Direction Line</i>		Mengarahkan urutan jalannya instruksi dari satu tahapan ke tahapan berikutnya.
4.	<i>Input/Output Data</i>		Menggambarkan aktivitas penerimaan data mentah atau penyajian informasi hasil olahan.
5.	<i>Decision</i>		Memilih jalur eksekusi berdasarkan evaluasi kondisi tertentu (menghasilkan keputusan Ya/Tidak).

Simbol Use Case

No.	Nama	Simbol	Keterangan
1.	<i>Actor</i>		Mengidentifikasi entitas luar (pengguna atau sistem lain) yang berkomunikasi dengan perangkat lunak.
2.	<i>Use Case</i>		Merepresentasikan unit fungsi atau fitur aplikasi yang dapat dijalankan oleh aktor.
3.	<i>Association</i>		Menunjukkan keterhubungan serta jalur transmisi informasi antara aktor dan fitur sistem.
4.	<i>Boundary System</i>		Menandai batas cakupan perangkat lunak untuk membedakan area internal dari komponen luar.

Simbol Activity

No.	Nama	Simbol	Keterangan
1.	<i>Initial Node</i>		Menandai awal dimulainya suatu alur kerja atau proses pada sistem.
2.	<i>Activity Node</i>		Merekam operasional atau aktivitas spesifik yang sedang dilakukan oleh sistem.
3.	<i>Decision</i>		Mempresentasikan titik evaluasi kondisi untuk menentukan jalur alur berikutnya.
4.	<i>Control Flow</i>		Mengindikasikan urutan dan arah pergerakan dari satu proses ke proses lainnya.
5.	<i>Final Activity Node</i>		Menunjukkan penutup atau tahap akhir dari keseluruhan alur aktivitas.

Simbol Sequence

No.	Nama	Simbol	Keterangan
1.	<i>Actor</i>		Pihak luar (pengguna/sistem lain) yang memicu jalannya interaksi pada perangkat lunak.
2.	<i>Object</i>		Komponen atau entitas <i>class</i> yang menerima dan memproses data dalam alur.
3.	<i>Activation Boxes</i>		Mengindikasikan masa aktif sebuah objek sewaktu menjalankan suatu operasi.
4.	<i>Lifeline</i>		Menjelaskan jejak keberadaan (<i>life cycle</i>) entitas objek dari awal hingga akhir alur.
5.	<i>Message</i>		Menggambarkan pengiriman informasi atau pemanggilan instruksi antar-entitas.

6.	<i>Return Message</i>	←-----	Mengirimkan kembali umpan balik atau nilai respons kepada objek penerima.
7.	<i>Destruction</i>		Penanda akhir siklus hidup suatu objek atau memori.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin penelitian dari FIK UPNVJ.....	85
Lampiran 2. Wawancara dengan pak aji Manager WARJO Cabang Ratna	86
Lampiran 3. Transkrip wawancara.....	86
Lampiran 4. Surat Izin Riset dari WARJO Ratna	88
Lampiran 5. Source Code Route.....	89
Lampiran 6. Source Code <i>Controller</i> Order.....	90
Lampiran 7. Source Code <i>Controller</i> Admin	91
Lampiran 8. Source Code <i>Controller</i> Webhook Midtrans	91
Lampiran 9. Source Code <i>Controller</i> Notifikasi Admin	92
Lampiran 10. Source Code Data Utama Pesanan	93
Lampiran 11. Source Code Midtrans <i>Service</i>	94
Lampiran 12. Kuesioner User Acceptance Testing	95
Lampiran 13. Penyerahan web kepada WARJO Ratna.....	98
Lampiran 14. Pelaksanaan UAT Pelanggan WARJO Ratna	99
Lampiran 15. Pelaksanaan UAT Karyawan WARJO Ratna	100
Lampiran 16. Hasil Plagiarisme 1	101
Lampiran 17. Hasil Plagiarisme 2.....	102