

**APLIKASI PEMESANAN MENU BERBASIS QR CODE
MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL
(STUDI KASUS: AYAM MRINGIS)**



**ADINDA NURIL ASHFIYA
2210512029**

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

**APLIKASI PEMESANAN MENU BERBASIS QR-CODE
MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL
(STUDI KASUS: AYAM MRINGIS)**

**ADINDA NURIL ASHFIYA
2210512029**

SKRIPSI

sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan
penelitian oleh mahasiswa pada
Program Studi S1 Sistem Informasi

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2026**

**PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN
SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Aplikasi Pemesanan Menu Berbasis Qr Code Menggunakan *Framework* Laravel (Studi Kasus: Ayam Mringis)” adalah karya 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 tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir proposal ini.

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

Jakarta, 26 Juli 2026



Adinda Nuril Ashfiya
2210512029

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Adinda Nuril Ashfiya

NIM : 2210512029

Tanggal : 26 Juli 2026

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

Jakarta, 26 Juli 2026

Yang menyatakan,



Adinda Nuril Ashfiya

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

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

Nama : Adinda Nuril Ashfiya
NIM : 2210512029
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sarjana Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran: Jakarta Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non – exclusive Royalty Free Right*) atas skripsi saya yang berjudul:

**APLIKASI PEMESANAN MENU BERBASIS QR CODE MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL (STUDI KASUS: AYAM MRINGIS)**

Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalihkan media/memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (basis data), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 26 Juli 2026

Yang menyatakan,



Adinda Nuril Ashfiya

PERNYAPERNYATAAN LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adinda Nuril Ashfiya
NIM : 2210512029
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Jenis Tugas Akhir : Skripsi
Judul Proposal Tugas Akhir : Aplikasi Pemesanan Menu Berbasis QR Code Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus: Ayam Mringis)

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

Jakarta, 8 Mei 2026

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Theresia Wati, S.Kom., M.TI
NIDN. 0324068203



Rifka Dwi Amalia, S.Pd., S.Kom.,
NIDN. 0009019007

Mengetahui,

Koordinator Program Studi S1 Sistem Informasi,



Ditandatangani secara digital oleh:
Anita Muliawati

Verifikasi di design.upnvj.ac.id

Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
NIDN. 0321057001

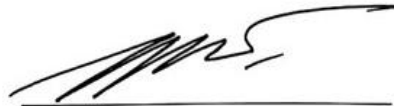
LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Aplikasi Pemesanan Menu Berbasis QR Code Menggunakan
Framework Laravel (Studi Kasus: Ayam Mringis)
Nama : Adinda Nuril Ashifya
NIM : 2210512029
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Disetujui oleh :

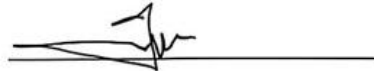
Penguji 1:

Andhika Octa Indarso, S.Kom., M.MSI.



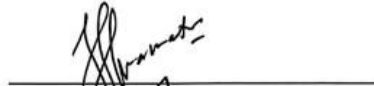
Penguji 2:

Tri Rahayu, S.Kom., M.M.



Pembimbing 1:

Theresia Wati, S.Kom., MTI.



Pembimbing 2:

Rifka Dwi Amalia, S.pd., M.Kom



Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:

Anita Muliawati, S.Kom., M.TI

NIP. 197005212021212002



Dekan Fakultas Ilmu Komputer:

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

NIP. 197605082003121002



Tanggal Ujian Tugas Akhir:

15 Juli 2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi layanan kuliner, termasuk proses pemesanan menu di restoran. Ayam Mringis merupakan UMKM kuliner di Jakarta Selatan yang masih menerapkan pemesanan manual sehingga waktu tunggu pelanggan mencapai 10–15 menit, berisiko menimbulkan kesalahan pencatatan, dan menyulitkan pengelolaan transaksi secara terstruktur. Banyaknya pilihan menu juga sering membuat pelanggan kesulitan menentukan pesanan. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun aplikasi pemesanan menu berbasis QR Code menggunakan *framework* Laravel untuk meningkatkan operasional yang efektif dan kualitas pelayanan. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Rapid Application Development* (RAD), sedangkan analisis kebutuhan sistem dilakukan menggunakan PIECES. Teknologi yang digunakan meliputi Laravel, PHP, HTML, CSS, JavaScript, dan MySQL. Kebaruan penelitian terletak pada penerapan *frequency-based recommendation* yang mengolah data historis penjualan untuk menampilkan menu populer sehingga membantu pelanggan menentukan pilihan secara lebih terarah. Pengujian sistem dilakukan menggunakan *black box testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT). Hasil *black box testing* menunjukkan bahwa seluruh 15 skenario pengujian berhasil dijalankan dengan persentase keberhasilan 100%. *User Acceptance Testing* yang melibatkan satu pemilik, dua kasir, dan tiga pelanggan menghasilkan tingkat penerimaan sebesar 91,11% dengan kategori sangat baik. Pengguna menilai sistem mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan operasional, dan membantu mempercepat proses pemesanan. Dengan demikian, sistem mampu mendukung operasional yang efektif, meminimalkan kesalahan pencatatan, dan meningkatkan kualitas pelayanan di Ayam Mringis.

Kata Kunci : digitalisasi umkm, qr code, *frequency-based recommendation*, *rapid application development*, *user acceptance testing*

ABSTRACT

The development of digital technology has encouraged the transformation of culinary services, particularly restaurant ordering processes. Ayam Mringis is a culinary MSME located in South Jakarta that still relies on a manual ordering system, resulting in customer waiting times of 10–15 minutes, a risk of order-recording errors, and difficulties in managing transaction data systematically. The wide variety of menu options also makes it difficult for customers to select their orders. This study aims to design and develop a QR Code-based menu-ordering application using the Laravel framework to improve operational efficiency and service quality. The system was developed using the Rapid Application Development (RAD) method, while the PIECES framework was applied to analyze system requirements. The technologies used include Laravel, PHP, HTML, CSS, JavaScript, and MySQL. The novelty of this study lies in implementing a frequency-based recommendation method that processes historical sales data to display popular menu items and assist customers in making more informed choices. The system was evaluated using black-box testing and User Acceptance Testing (UAT). The black-box testing results showed that all 15 test scenarios were successfully completed, achieving a success rate of 100%. The UAT involved one owner, two cashiers, and three customers, resulting in a user acceptance rate of 91.11%, which was categorized as excellent. Users considered the system easy to use, suitable for operational needs, and helpful in accelerating the ordering process. Therefore, the system can support operational efficiency, minimize order-recording errors, and improve service quality at Ayam Mringis.

Keywords: *msme digitalization, qr code, frequency-based recommendation, rapid application development, user acceptance testing*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Menu Berbasis QR Code Menggunakan *Framework* Laravel (Studi Kasus: Ayam Mringis)” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Komputer 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 penuh rasa hormat dan segala kerendahan hati, peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan kekuatan, kesehatan, dan jalan di saat penulis merasa lelah dan hampir menyerah.
2. Kedua orang tua penulis tercinta, Ayahanda H. Mochammad Yamin dan Ibunda Hj. Sadiyah, yang senantiasa menjadi sosok paling berharga dalam kehidupan penulis. Serta Abang dan Adik yang telah memberikan dukungan doa, kasih sayangnya dan moral maupun materi.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
4. Ibu Theresia Wati, S.Kom., MTI selaku Dosen Pembimbing 1, yang selalu memberikan arahan, dan doa.
5. Ibu Rifka Dwi Amalia, S.pd, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2, yang dengan kesabaran, ketulusan, dan dedikasinya telah membimbing peneliti dengan penuh kasih sayang.
6. Almarhum Bapak Rudhy Ho Purabaya, S.E., M.MSI., selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana, yang telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan.
7. Pihak manajemen Ayam Mringis, terkhusus Ibu Bunga Citra selaku pemilik tempat.
8. Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, and for never quitting. Terima kasih kepada peneliti skripsi ini, yaitu diriku sendiri, Adinda Nuril Ashfiya, anak perempuan kedua dan harapan orang tuanya. Terima kasih telah bertahan sejauh ini dan terus menghadapi berbagai tantangan. Jangan lelah untuk berusaha dan berbahagialah di mana pun kamu berada. Aku berdoa atas izin Allah, setiap langkahmu selalu diperkuat, dikelilingi orang-orang baik, serta impianmu satu per satu dapat terwujud. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, menjadi salah satu bentuk kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, serta menjadi pengingat bahwa setiap perjuangan, seberat apa pun, akan menemukan garis akhirnya apabila dijalani dengan doa, kesabaran, dan ketekunan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR SIMBOL	xi
BAB 1. 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 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Kajian Teoritis	6
2.1.1. Sistem Pemesanan Digital	6
2.1.2. Sistem Rekomendasi Menu	6
2.1.3. <i>Quick Response Code</i>	7
2.1.4. <i>Website</i>	7
2.1.5. Teknologi Pengembangan <i>Website</i>	8
2.1.6. <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	8
2.1.7. MySQL.....	9
2.1.8. Laravel.....	9
2.1.9. Analisis PIECES	10
2.1.10. Metode Rapid Application Development	10
2.1.11. Unified Modelling Language	12
2.1.12. <i>Black Box Testing</i>	14
2.1.13. <i>User Acceptance Testing</i>	14
2.2. Penelitian Terdahulu	14
BAB 3. METODE PENELITIAN	18
3.1. Alur Penelitian.....	18

3.2.	Tahapan Penelitian	19
3.2.1.	Pengumpulan Data	19
3.2.2.	Analisis dan Perencanaan.....	19
3.2.3.	Pembuatan Prototipe	19
3.2.4.	Pengujian.....	20
3.2.5.	Penerapan	21
3.2.6.	Dokumentasi.....	21
3.3.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	21
3.4.	Instrumen Penelitian.....	21
3.4.1.	Perangkat Keras.....	21
3.4.2.	Perangkat Lunak.....	21
3.5.	Jadwal Penelitian.....	22
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1.	Gambaran Umum Ayam Mringis	23
4.1.1.	Profil Ayam Mringis.....	23
4.1.2.	Struktur Organisasi Ayam Mringis.....	23
4.1.3.	Tugas dan Fungsi.....	24
4.2.	Pengumpulan Data	24
4.2.1.	Observasi.....	24
4.2.2.	Wawancara	25
4.3.	Perancangan Kebutuhan.....	26
4.3.1.	Analisis Sistem Berjalan	26
4.3.2.	Analisis Permasalahan.....	27
4.4.	Desain Sistem.....	28
4.4.1.	Analisis Kebutuhan Sistem Usulan	28
4.4.2.	<i>Use Case</i> Diagram Sistem Usulan	32
4.4.3.	Skenario <i>Use Case</i> Sistem Usulan	33
4.4.4.	<i>Activity</i> Diagram.....	49
4.4.5.	<i>Sequence</i> Diagram	60
4.4.6.	<i>Class</i> Diagram.....	68
4.4.7.	Rancangan Basis Data.....	69
4.4.8.	Struktur Menu	71
4.4.9.	Rancangan Antarmuka Pengguna.....	72

4.5.	Implementasi Sistem	81
4.6.	Hasil Pengujian Sistem.....	87
4.6.1.	<i>Black Box Testing</i>	87
4.6.2.	Instrumen Penilaian <i>User Acceptance Testing</i>	95
4.6.3.	Skala Likert Penilaian UAT.....	95
4.6.4.	Hasil Pengisian Kuesioner UAT.....	96
4.6.5.	Interpretasi Hasil UAT	96
BAB 5.	PENUTUP.....	98
5.1.	Kesimpulan.....	98
5.2.	Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA		99
LAMPIRAN		102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 QR Code	7
Gambar 2.2 Metode Analisis PIECES.....	10
Gambar 2.3 Tahapan Metode <i>Rapid Application Development</i>	11
Gambar 2.4 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	12
Gambar 2.5 Contoh <i>Actibty Diagram</i>	13
Gambar 2.6 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	13
Gambar 3.1 Alur Penelitian	18
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Ayam Mringis	23
Gambar 4.2 <i>Flowchart Diagram</i> Sistem Berjalan	26
Gambar 4.3 <i>Flowchart Diagram</i> Sistem Usulan.....	28
Gambar 4.4 <i>Use case diagram</i> usulan	32
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Login</i>	49
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Kelola Dashboard</i>	50
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Kelola Pesanan Masuk</i>	51
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Kelola Laporan Penjualan</i>	52
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Kelola Barcode Meja</i>	53
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Kelola Menu</i>	54
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Konfigurasi Website</i>	55
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Kelola Profil</i>	56
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram Kelola Akun Admin</i>	57
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram Memilih Item Menu</i>	57
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram Melihat Keranjang Pesanan</i>	58
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram Pembayaran</i>	59
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram Login</i>	60
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram Dashboard</i>	61
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram Pemesanan</i>	61
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram Pembayaran</i>	62
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram Kelola Pesanan</i>	63
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram Kelola Daftar Menu</i>	63
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram Kelola Kategori</i>	64
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram Kelola Laporan Penjualan</i>	65
Gambar 4. 25 <i>Sequence Diagram Kelola Barcode Meja</i>	65
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram Kelola Konfigurasi Website</i>	66
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram Kelola Akun Admin</i>	67
Gambar 4.28 <i>Class diagram</i>	68
Gambar 4.29 <i>Conceptual Data Model</i>	69
Gambar 4.30 <i>Physical Data Model</i>	70
Gambar 4.31 Relasi Data	70
Gambar 4.32 Rancangan <i>User Interface Login</i>	73
Gambar 4.33 Rancangan <i>User Interface Dashboard</i>	74
Gambar 4.34 Rancangan <i>User Interface Pesanan Masuk</i>	74
Gambar 4.35 Rancangan <i>User Interface Laporan Penjualan</i>	75

Gambar 4.36 Rancangan <i>User Interface</i> Barcode Meja	75
Gambar 4.37 Rancangan <i>User Interface</i> Daftar Menu	76
Gambar 4.38 Rancangan <i>User Interface</i> Kelola Menu: Kategori	76
Gambar 4.39 Rancangan <i>User Interface</i> Konfigurasi <i>Website</i>	77
Gambar 4.40 Rancangan <i>User Interface</i> Profil Saya	77
Gambar 4.41 Rancangan <i>User Interface</i> Akun Admin	78
Gambar 4.42 Rancangan <i>User Interface</i> Menu Digital Pelanggan.....	78
Gambar 4.43 Rancangan <i>User Interface Checkout</i>	79
Gambar 4.44 Rancangan <i>User Interface</i> Pembayaran	80
Gambar 4.45 Rancangan <i>User Interface</i> Status Pesanan	80
Gambar 4.46 Halaman <i>Login</i>	81
Gambar 4.47 Halaman <i>Dashboard</i>	81
Gambar 4. 48 Halaman Pesanan Masuk.....	82
Gambar 4. 49 Halaman Laporan Penjualan	82
Gambar 4.50 Halaman Barcode Meja	83
Gambar 4.51 Halaman Kelola Menu.....	83
Gambar 4.52 Halaman Konfigurasi <i>Website</i>	84
Gambar 4.53 Halaman Profil	84
Gambar 4.54 Halaman Akun Admin	85
Gambar 4.55 Halaman Menu Digital Pelanggan	85
Gambar 4.56 Halaman <i>Checkout</i>	86
Gambar 4.57 Halaman Pembayaran.....	86
Gambar 4.58 Halaman Status dan Struk Pesanan	87

DAFTAR TABEL

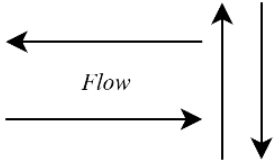
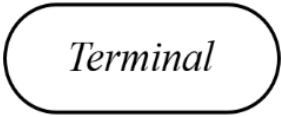
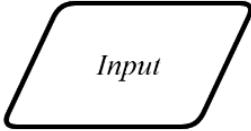
Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3.1 Perangkat Keras.....	21
Tabel 3.2 Perangkat Lunak.....	21
Tabel 3.3 Jadwal Penelitian.....	22
Tabel 4.1 Analisis Permasalahan dengan Metode PIECES.....	27
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional.....	29
Tabel 4.3 Kebutuhan Non-Fungsional	32
Tabel 4. 4 Skenario <i>Use Case Login</i>	33
Tabel 4.5 Skenario <i>Use Case Melihat Dashboard</i>	34
Tabel 4.6 Skenario <i>Use Case Mengelola Pesanan Masuk</i>	34
Tabel 4.7 Skenario <i>Use Case Mengelola Laporan</i>	35
Tabel 4.8 Skenario <i>Use Case Mengelola Qr Code Meja</i>	36
Tabel 4.9 Skenario <i>Use Case Mengelola Menu</i>	37
Tabel 4.10 Skenario <i>Use Case Mengelola Konfigurasi Website</i>	37
Tabel 4.11 Skenario <i>Use Case Mengelola Profil</i>	38
Tabel 4.12 Skenario <i>Use Case Akun Admin</i>	39
Tabel 4.13 Skenario <i>Use Case Logout</i>	40
Tabel 4.14 Skenario <i>Use Case Melihat Menu</i>	40
Tabel 4.15 Skenario <i>Use Case Memilih Item Menu</i>	41
Tabel 4.16 Skenario <i>Use Case Melakukan Kustomisasi Pesanan</i>	42
Tabel 4.17 Skenario <i>Use Case Melihat Keranjang Pesanan</i>	42
Tabel 4.18 Skenario <i>Use Case Mengelola Pesanan di Keranjang</i>	43
Tabel 4.19 Skenario <i>Use Case Melakukan Pemesanan</i>	44
Tabel 4.20 Skenario <i>Use Case Mengisi Data Pesanan</i>	45
Tabel 4.21 Skenario <i>Use Case Melakukan Pembayaran Tunai</i>	46
Tabel 4.22 Skenario <i>Use Case Melakukan Pembayaran Non Tunai</i>	47
Tabel 4.23 Skenario <i>Use Case Melihat Struk Pembayaran</i>	48
Tabel 4.24 Hasil <i>Black Box Testing</i>	87
Tabel 4. 25 Pernyataan UAT.....	95
Tabel 4. 26 Skala Likerrt Penilaian	95
Tabel 4. 27 Hasil Pengisian Kuesioner.....	96
Tabel 4. 28 Kategori Interpretasi Nilai UAT	96
Tabel 4.29 Nilai UAT	97

DAFTAR LAMPIRAN

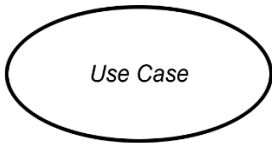
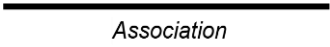
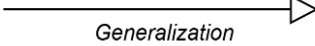
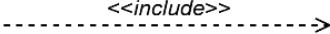
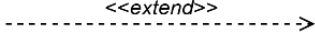
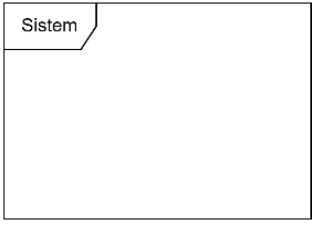
Lampiran 1. Surat Permohonan Riset Mahasiswa	102
Lampiran 2. Surat Pernyataan Kesiediaan Kerjasama	103
Lampiran 3. Surat Persetujuan Hasil Observasi.....	104
Lampiran 4. Surat Persetujuan Wawancara.....	105
Lampiran 5. Transkrip Wawancara.....	106
Lampiran 6. Dokumentasi Wawancara.....	108
Lampiran 7. Dokumentasi UAT	109
Lampiran 8. Form Hasil UAT Owner.....	110
Lampiran 9. Form Hasil UAT Kasir 1	114
Lampiran 10. Form Hasil UAT Kasir 2	118
Lampiran 11. Form Hasil UAT Pelanggan 1	122
Lampiran 12. Form Hasil UAT Pelanggan 2	125
Lampiran 13. Form Hasil UAT Pelanggan 3	128
Lampiran 14. <i>Source Code HomeController</i>	131
Lampiran 15. <i>Source Code ProfileController</i>	132
Lampiran 16. <i>Source Code Category</i>	133
Lampiran 17. <i>Source Code Menu</i>	134
Lampiran 18. <i>Source Code Order</i>	135
Lampiran 19. <i>OrderItem</i>	136
Lampiran 20. <i>Source Code SiteSetting</i>	137
Lampiran 21. <i>Source Code User</i>	138
Lampiran 22. <i>Source Code DashboardBlade</i>	139
Lampiran 23. Hasil Turnitin	140

DAFTAR SIMBOL

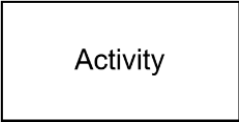
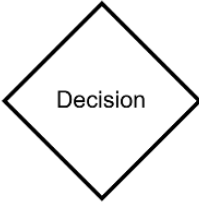
1. Flowchart Diagram

No	Gambar	Keterangan
1.		Menunjukkan urutan dan arah alur proses.
2.		Menandai titik mulai (Start) dan titik selesai (End) dari suatu proses.
3.		Merepresentasikan aktivitas untuk memasukkan atau mengeluarkan data.
4.		Menunjukkan sebuah langkah atau tindakan yang dilakukan dalam alur.
5.		Digunakan untuk menunjukkan percabangan alur berdasarkan suatu kondisi tertentu.

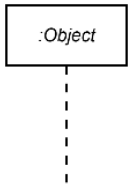
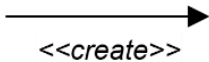
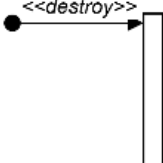
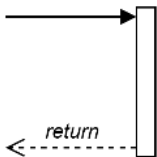
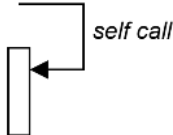
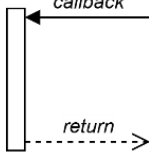
2. Use Case Diagram

No	Gambar	Keterangan
1.		Aktor adalah peran yang mewakili pengguna yang berinteraksi dengan sistem.
2.		<i>Use Case</i> menggambarkan fungsi spesifik yang diberikan sistem kepada pengguna (aktor), dan biasanya diberi nama berupa kata kerja.
3.		Garis Penghubung antara aktor dan <i>use case</i> menunjukkan adanya interaksi.
4.		Interaksi ini berarti seorang aktor terlibat dalam menjalankan fungsi tertentu di sistem.
5.		<i>Include</i> adalah hubungan di mana satu <i>use case</i> wajib memanggil <i>use case</i> lainnya sebagai bagian dari prosesnya.
6.		<i>Extend</i> menambahkan fungsi tambahan (opsional) ke <i>use case</i> utama yang hanya dijalankan dalam kondisi tertentu.
7.		<i>System Boundary</i> adalah kotak yang mengelompokkan <i>use case</i> untuk menunjukkan ruang lingkup sistem secara visual dan terorganisir.

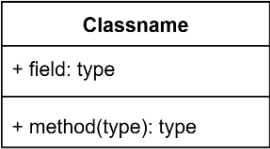
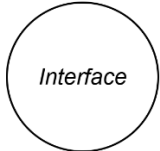
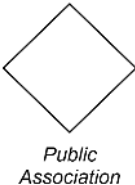
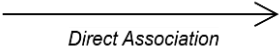
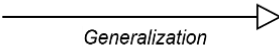
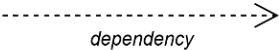
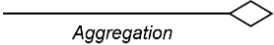
3. Activity Diagram

No	Gambar	Keterangan
1.	 Initial State	Titik mulanya sebuah proses. Meski biasanya hanya ada satu, sebuah diagram bisa memiliki beberapa titik awal.
2.	 Activity	Sebuah tindakan atau langkah kerja dalam proses, yang umumnya dijelaskan dengan kata kerja.
3.	 Decision	Titik yang menawarkan beberapa pilihan alur aktivitas yang berbeda, seperti persimpangan jalan.
4.	 Join	Titik pertemuan di mana beberapa alur aktivitas yang terpisah bersatu kembali menjadi satu alur tunggal.
5.	 Final State	Titik akhir yang menandakan proses telah selesai dijalankan.
6.	 Swimlane	Kolom atau lajur yang memisahkan aktivitas berdasarkan pelaku atau departemen, sehingga memperjelas tanggung jawab masing-masing pihak dalam alur proses.

4. Sequence Diagram

No	Gambar	Keterangan
1.		Entitas yang berinteraksi dengan sistem, bisa berupa pengguna, sistem lain, atau komponen proses.
2.		Batang vertikal yang merepresentasikan rentang waktu suatu objek selama interaksi berlangsung.
3.		Kotak yang mewakili sebuah instance atau entitas spesifik yang terlibat dalam interaksi.
4.		Panah yang menandai inisiasi dan pembuatan sebuah objek baru oleh objek lain.
5.		Panah yang menandai pengakhiran dan penghapusan sebuah objek dari interaksi.
6.		Garis putus-putus yang menunjukkan pengiriman nilai kembalian atau hasil dari sebuah pemanggilan metode.
7.		Panah yang melingkar, menggambarkan sebuah objek memanggil metode atau operasi dalam dirinya sendiri.
8.		Callback seperti memberi nomor telepon untuk dihubungi nanti dengan interaksi terjadi dua arah dan tidak langsung. Return langsung memberikan jawaban di tempat dan interaksinya selesai dalam satu kali balasan.

5. Class Diagram

No	Gambar	Keterangan
a.		Cetak biru atau blueprint untuk menciptakan objek-objek yang memiliki sifat (atribut) dan perilaku (operasi) yang serupa.
b.		Sebuah kontrak atau kumpulan layanan yang mendefinisikan apa yang harus dilakukan oleh sebuah kelas, tanpa menjelaskan cara melakukannya.
c.		Garis Penghubung antara aktor dan <i>use case</i> menunjukkan adanya interaksi.
d.		Sebuah hubungan yang bersifat terbuka dan dapat diakses oleh entitas lain dalam sistem.
e.		Kelompok atau modul yang berfungsi untuk mengelompokkan beberapa kelas yang terkait.
f.		Hubungan ketergantungan langsung dari satu kelas ke kelas lain, yang sering kali menunjukkan jumlah (<i>multiplicity</i>) objek yang terlibat.
g.		Interaksi ini berarti seorang aktor terlibat dalam menjalankan fungsi tertentu di sistem.
h.		Hubungan penggunaan di mana perubahan pada satu kelas (penyedia) dapat memengaruhi kelas lainnya (pengguna).
i.		Hubungan "has-a" (memiliki) yang menggambarkan hubungan bagian-seluruh, di mana bagian dapat berdiri sendiri tanpa keseluruhan tersebut.