

**RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN MENU MENGGUNAKAN
QR-CODE BERBASIS ANDROID DAN WEB
(STUDI KASUS: CAFÉ MOON BE)**

*Design And Build Menu Ordering System Using Android And Web-Based With Qr
– Code
(Case study: café Moon be)*

Usulan penelitian untuk skripsi S-1

Diusulkan oleh:

Yohanes Septian Dwi Prayoga

18312112



**PROGRAM STUDI SYSTEM INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA
BANDAR LAMPUNG**

2022

DAFTAR ISI

COVER	1
DAFTAR ISI.....	2
DAFTAR GAMBAR	4
DAFTAR TABEL.....	4
DAFTAR LAMPIRAN	5
I PENDAHULUAN	5
I.I Latar Belakang	6
I.II Rumusan Masalah	7
I.III Batasan Penelitian	7
I.IV Tujuan Penelitian.....	7
II LANDASAN TEORI.....	8
II.I Tinjauan Pustaka	8
II.II Keaslian Peneliti.....	10
II.III Metode Extreme Programming	10
2.3.1 Planning (Perencanaan).....	11
2.3.2 Design (Perancangan)	11
2.3.3 Pengkodean (Coding).....	12
II.IV Android.....	12
II.V Web Service	13
II.VI Laravel.....	13
II.VII UML (Unified Modeling Language).....	13
III Metodologi Penelitian.....	14
III.I Kerangka penelitian.....	14
III.II Tahap Penelitian	15
III.III Perencanaan	16
3.3.1 User Story	16
3.3.2 Acceptence Test Criteria	17
3.3.3 Iteration plan	17
III.IV Perancangan.....	18
3.4.1 Simple Design	18
3.4.2 Prototype Design.....	29
III.V Jadwal Penelitian	36
DAFTAR PUSTAKA	37

LAMPIRAN	39
----------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar II-1 Tahapan Extreme Programing	10
Gambar III-1 Kerangka Penelitian	14
Gambar III-2 Kerangka Penelitian(Lanjutan)	15
Gambar III-3 Tahapan Penelitian	16
Gambar III-4 Use Case Diagram Rancangan aplikasi	20
Gambar III-5 Activity login	20
Gambar III-6 Activity register	21
Gambar III-7 Activity hapus data pembelian	21
Gambar III-8 update data pembelian.....	22
Gambar III-9 Activity tambah menu	22
Gambar III-10 Activity update menu	23
Gambar III-11 Activity hapus menu	23
Gambar III-12 Activity tambah pembayaran	24
Gambar III-13 Activity update pembayaran	24
Gambar III-14 Activity hapus pembayaran.....	25
Gambar III-15 Activity login kasir	25
Gambar III-16 Activity update pembayaran	26
Gambar III-17 Activity update pembayaran	26
Gambar III-18 Activity Pelanggan.....	27
Gambar III-19 Activity pemesanan menu.....	27
Gambar III-20 Activity login pelanggan.....	28
Gambar III-21 Activity pembayaran.....	28
Gambar III-22 Class Diagram	29
Gambar III-23 Halaman Scan QR Code	30
Gambar III-24 Home Page Menu.....	31
Gambar III-25 halaman login pelanggan	32
Gambar III-26 halaman keranjang pesanan	33
Gambar III-27 halaman check out / tagihan.....	33
Gambar III-28 halaman menunggu pesanan	34
Gambar III-29 halaman login admin dan kasir	35
Gambar III-30 halaman dashboard.....	35
Gambar III-31 jadwal penelitian	36

DAFTAR TABEL

Tabel II.I Daftar Literatur	8
Tabel II.II Daftar Literatur (lanjutan).....	9
Tabel III.I Use case description	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Formuir wawancara	39
Lampiran 2 Formuir wawancara(lanjutan).....	40

I PENDAHULUAN

I.I Latar Belakang

Café adalah tempat yang digandrungi oleh kalangan remaja bahkan orang dewasa yang digunakan untuk melakukan pertemuan bisnis atau sekedar berkumpul bersama teman. Café biasanya hanya menyediakan minuman dan makanan ringan. Dan cafe di Indonesia kebanyakan masih menggunakan karyawan atau pelayan untuk menawarkan daftar menu yang ada lalu pelanggan mencatat apa saja menu yang akan di pesan. (Septiansyah & Prehanto, 2021)

Café Moon be adalah salah satu café yang bertempat di Jl. Lintas Sumatra No.146, Bandar Jaya Tim., Kec. Terbanggi Besar, Kabupaten Lampung Tengah, Lampung 34163. Café Moon Be berdiri sejak 2016. Sistem pemesanan menu di café ini masih manual, yaitu dengan karyawan café yang mencatat atau memberikan menu ke pelanggan. Hal ini memakan waktu lumayan lama untuk pelanggan belum lagi pelanggan akan kecewa jika menu yang di pesan sudah habis. Oleh karena itu penulis melakukan penlitian dengan judul “Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Menggunakan *Qr-Code* Berbasis Android Dan Web” yang diharapkan untuk mempermudah dalam melakukan proses pemesanan menu.

Sistem ini akan dibangun dengan android dan website menggunakan java dan *framework* Laravel yang akan dibantu dengan web *service* atau yang di kenal dengan API yang menggunakan framework Laravel 9. System ini berjalan jika pelanggan atau *Costumer* melakukan *scan QR-CODE*. Dalam melakukan rancang bangun sistem ini penulis menggunakan Extreme Programing Metode ini dipilih karena proses pembangun yang dirasa lebih cepat. Selain pembuatan aplikasi pemesanan menu penulis juga membangun sistem yang berguna melihat apa saja pesanan pelanggan di sisi kasir. Dalam website ini juga terdapat grafik banyaknya menu yang banyak di gemari oleh pelanggan. Manfaat yang diharapkan pada pembuatan sistem

ini adalah memudahkannya proses pemesanan menu dimana pelanggan tidak perlu beranjak dari tempat duduknya untuk memesan dan konfirmasi ke meja kasir, sehingga *café moon be* juga tidak mendapatkan banyak complain dari pelanggan.

I.II Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka rumusan masalahnya yaitu :

“Bagaimana membangun system pemesanan menu yang dapat memudahkan pelanggan menggunakan Qr-Code ?”

I.III Batasan Penelitian

Terdapat beberapa Batasan masalah yang ada pada penelitian ini , yaitu:

1. Sistem yang dibangun berbasis android dan website.
2. Menggunakan *framework* Laravel dan java
3. Menggunakan *Gateway Payment Midtrans*

I.IV Tujuan Penelitian

Yang di harapkan dari berhasilnya penelitian ini, adalah *cafe Moon be* diharapkan dapat memudahkan pelanggan dalam memilih pesanan sehingga pelanggan menjadi lebih praktis dalam melakukan kegiatan di *café* tersebut.

II LANDASAN TEORI

II.I Tinjauan Pustaka

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan dalam sistem pemesanan menu berbasis android dan web. Sehingga dalam penelitian ini, mendapat tinjauan Pustaka yang dapat digunakan sebagai pendukung penelitian yang sedang dilakukan penulis. Penulis telah mengumpulkan beberapa tinjauan Pustaka yang dapat dilihat.

Tabel II.I Daftar Literatur

No.	Penulis (Tahun)	Judul	Metode	Hasil
1	Inayah, Ayu Rizka, Afriyudi, (2010)	Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Rumah Makan Berbasis Web Service Menggunakan Mobile Android	Prototyping	Aplikasi ini berfungsi untuk membantu pelanggan dalam sistem pemesanan menu makanan.
2	(Hartono & Danang, 2021)	Sistem Pemesanan dan Pembayaran Menggunakan Teknologi Quick Response Code (QR Code) Berbasis Web pada Kedai Cangkir Gubug	RND (Research and information collecting),	aplikasi android sistem pemesanan dan pembayaran menggunakan teknologi QR Code berbasis android.

Tabel II.II Daftar Literatur (lanjutan)

3	(Setiawan, 2020)	Sistem Pemesanan Menu Pada Restoran Berbasis Android	SDLC (Software Development Life-Cycle)	Berguna untuk Bagaimana restoran membuat pelanggan tetap datang ke restoran, dan informasi apa yang dibutuhkan pelanggan restoran
4	(Septiansyah & Prehanto, 2021)	Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Café “KopiRide” menggunakan Metode SAW dan QR-Code berbasis Android	metode SAW (Simple Additive Weighting)	Aplikasi pemesanan kafe KopiRide menggunakan kode QR dengan pembobotan aditif sederhana dan implementasi gateway pembayaran.
5	(Noor Hisyam et al., 2022)	Purwarupa Sistem Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Menggunakan Qr-Code Berbasis Web	waterfall	memudahkan staf sebagai pelayan atau kasir yang biasanya melayani pesanan kemudian digantikan oleh program yang memasang gadget (laptop) untuk menyediakan proses pemesanan makanan.

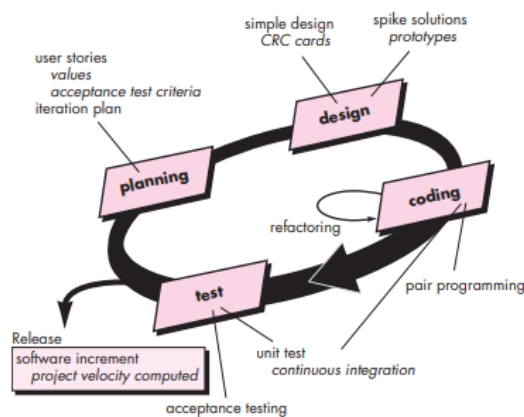
II.II Keaslian Peneliti

Ada beberapa hal yang membuat penelitian penulis lakukan berbeda dengan penelitian sebelumnya seperti yang terlampir pada table tinjauan Pustaka meliputi:

- 1) Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *Extreme Programing (XP)*
- 2) Tahap pembuatan aplikasi menggunakan java dan *framework* Laravel.
- 3) Platform yang digunakan penulis ialah platform yang berbasis android dan web.
- 4) Memiliki sistem pembayaran dengan Menggunakan *Gateway Payment Midtrans*
- 5) Pengujian sistem pengguna menggunakan metode pengujian *black box testing*.

II.III Metode Extreme Programming

Extreme Programing (XP) adalah proses rekayasa perangkat lunak yang sering menggunakan pendekatan berorientasi objek. Metode ini mempunyai sasaran yaitu tim yang bersekala kecil maupun sedang.(Suryn, 2014) Terdapat 4 tahapan didalam metode ini yang harus dilakukan sebelum memulai mengerjakan sebuah *software* , yaitu :



Gambar II-1 Tahapan *Extreme Programing*

(sumber : Suryn, 2014)

2.3.1 *Planning (Perencanaan)*

Tahapan ini adalah tahapan yang diperlukan sebelum memulai pembuatan sistem, karena dalam membuat suatu sistem harus direncanakan apa saja kebutuhan yang diperlukan oleh User. Pengembang memutuskan hasil *story* dari pengguna dengan hal yang telah disepakati, ada juga *story* yang dilakukan dengan cara:

- a. Pengguna menceritakan permasalahan pada sistem yang mereka gunakan dan sistem seperti apa yang akan dibangun.
- b. Berdasarkan hasil cerita pengguna , penulis menentukan poin – poin untuk memutuskan apa saja yang akan dibangun
- c. Dari hasil kesepakatan tersebut maka penulis dapat menentukan *acceptance test criteria* yaitu menentukan apa saja kriteria yang digunakan sebagai acuan terhadap sistem yang akan diuji.
- d. Sehingga penulis dapat menyimpulkan beberapa kali dilakukannya perbaikan pada tahap iteration plan dan berapa kali dilakukannya uji terhadap sistem yang telah dibangun tersebut.

2.3.2 *Design (Perancangan)*

Setelah perencanaan selesai , Tahapan berikutnya adalah perancangan. Tahapan ini melakukan perancangan dengan membuat sebuah permodelan sistem, permodelan memberikan gambaran sistem yang akan dibuat , seperti.

- a. Simple Design adalah mendesign dengan sederhana , hal ini dilakukan menggunakan design UML seperti Use Case Diagram, Activity Diagram dan Class Diagram.
- b. CRC Card digunakan untuk mengenali dan mengatur object oriented class , pada saat perencanaan tidak sesuai maupun perbaiki.

- c. Prototype adalah perancangan *user interface* dengan bentuk *wireframing* yang digunakan untuk mempermudah pengguna melihat sistem design.

2.3.3 Pengkodean (Coding)

Proses pengkodean penulis melakukan penyesuaian dengan story pengguna sehingga sistem yang dibangun sesuai dengan fungsinya, proses pengkodean dilakukan dengan :

- a. *Pair programming* adalah tahap bangun sistem dengan bahasa pemrograman dan media penyimpanan yang telah disepakati.
- b. *Refactory* adalah tahapan yang dilakukan jika terjadinya ketidaksesuaian kode program sehingga dilakukan perbaikan guna mendapatkan hasil yang baik.

II.IV Android

Menurut (Aritonang, 2016) Android adalah sistem operasi untuk perangkat seluler berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Ponsel Android memiliki penerimaan komunitas lebih dari ponsel non-Android. Pasalnya, Android merupakan sistem operasi yang bersifat open source, sehingga pengembang pintar tidak memerlukan biaya pengembangan yang tinggi, dan hal ini mempengaruhi harga jual ponsel Android di pasar yang harganya kompetitif dibandingkan ponsel pintar lainnya. Efek dari sifat open source Android membuat banyak pengembang berbasis Android, banyak aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat tanpa menghabiskan banyak uang, sehingga merupakan salah satu smartphone berbasis Android yang semakin banyak diterima di masyarakat, khususnya di Indonesia.

II.V Web Service

Menurut (Ferris & Farrell, 2003) Web service adalah koneksi antara server dan klien yang menggunakan jaringan. Bagian klien tidak hanya dapat menjadi jaringan, tetapi aplikasi juga dapat menerima atau berbagi informasi dengan bagian server. Menggunakan jaringan, layanan ini dapat menyediakan layanan yang diminta oleh klien.

II.VI Laravel

adalah konstruksi konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan atau menangani masalah yang kompleks. Dengan kata lain, framework adalah wadah atau framework untuk website yang Anda bangun. Menggunakan kerangka kerja ini akan mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk membangun situs web dan membuatnya lebih mudah untuk ditingkatkan. Salah satu framework yang banyak digunakan oleh para programmer adalah framework Laravel. Laravel adalah open source, framework berbasis PHP yang menggunakan konsep Model-View-Controller. Laravel dilisensikan di bawah lisensi MIT menggunakan Github sebagai tempat untuk membagikan kode yang dijalanannya. (Mediana & Nurhidayat, 2018)

II.VII UML (Unified Modeling Language)

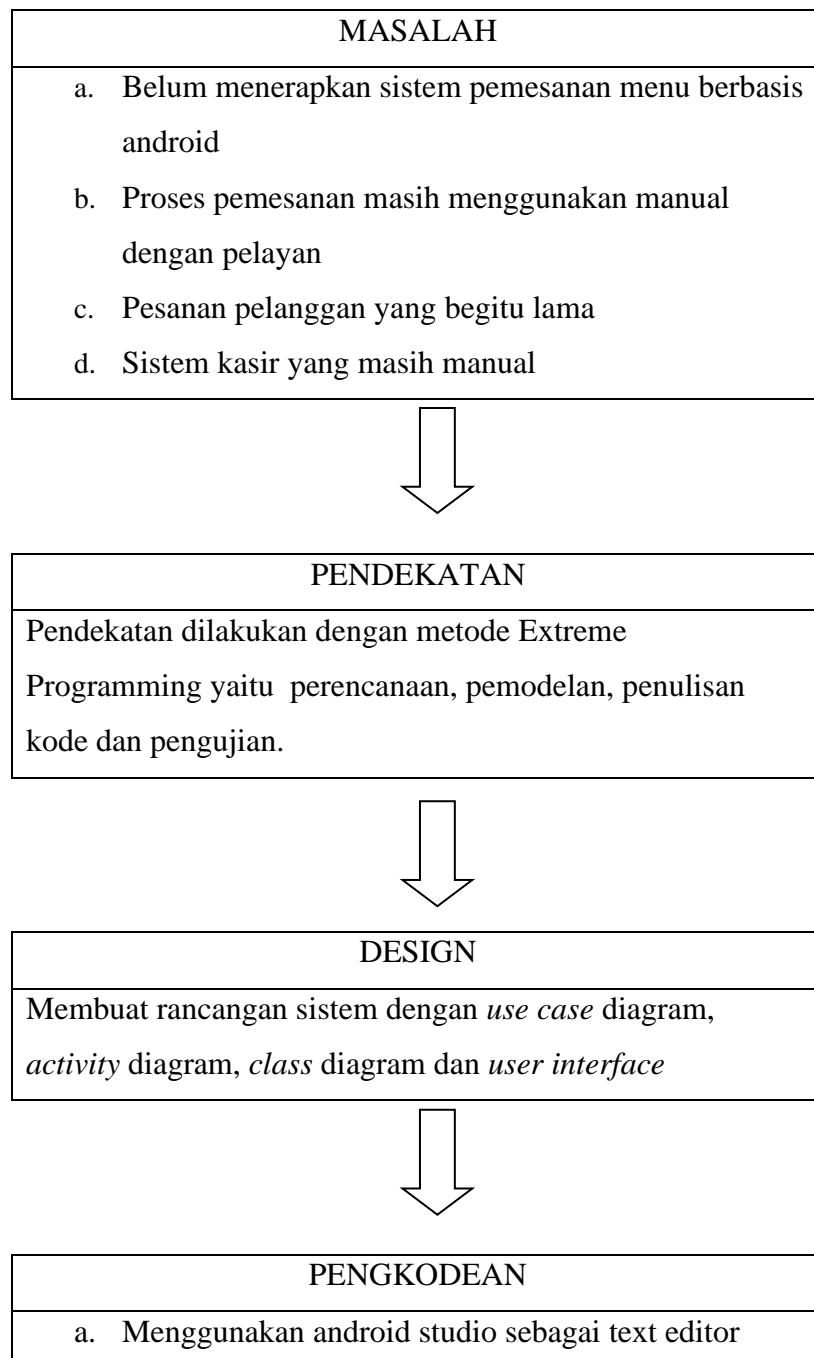
UML adalah Unified Modeling Language yang berarti bahasa permodelan standar. Dalam (Suryan, 2014: appendix 1) mengatakan bahwa UML adalah "bahasa standar untuk menulis proyek perangkat lunak. UML dapat digunakan untuk memvisualisasikan, mendefinisikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak sistem perangkat lunak yang intensif. Dengan kata lain, sama seperti arsitek arsitektur membuat cetak biru untuk perusahaan konstruksi, arsitek perangkat lunak membuat diagram UML untuk membantu pengembang membangun perangkat lunak.

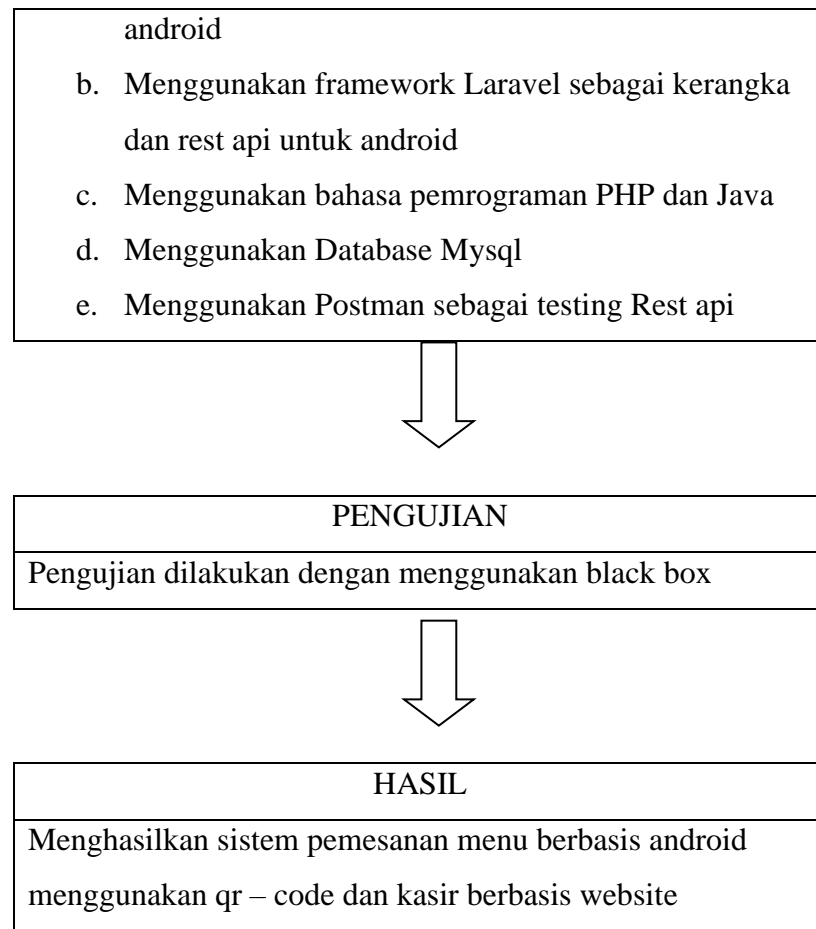
III Metodologi Penelitian

III.I Kerangka penelitian

Kerangka kerja penelitian adalah konsep atau pernyataan yang Anda buat dan terapkan saat melakukan penelitian. Dari uraian di atas, dapat menjadi kerangka penelitian yang memuat pada gambar di bawah ini :

Gambar III-1 Kerangka Penelitian

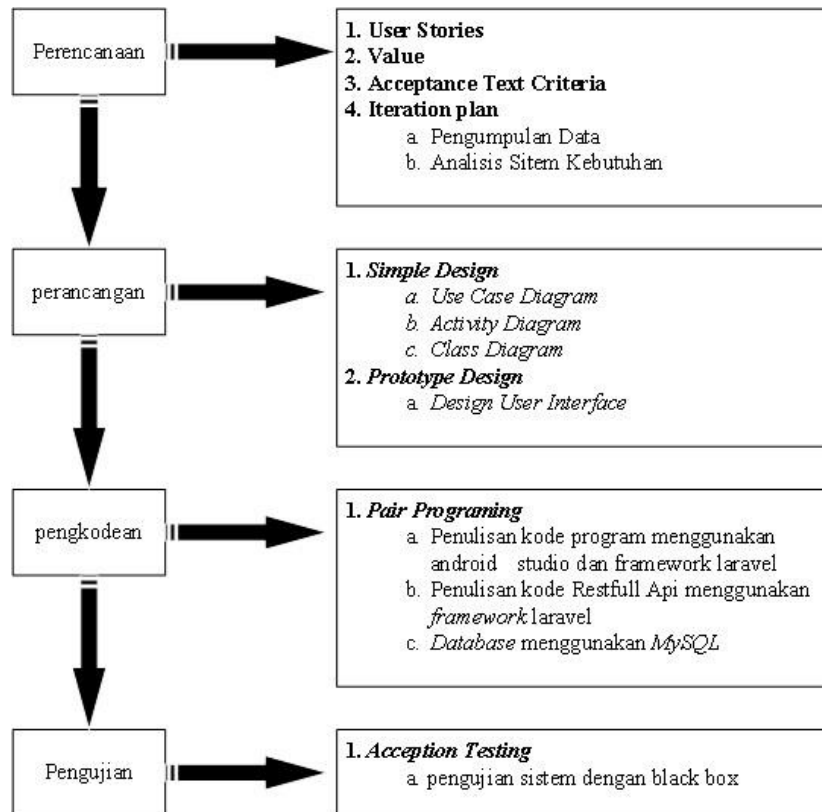




Gambar III-2 Kerangka Penelitian(Lanjutan)

III.II Tahap Penelitian

Tahap penelitian adalah Langkah – Langkah dilakukan oleh penulis dalam menjalankan penelitian. Berikut tahap – tahap penelitian yang dilakukan :



Gambar III-3 Tahapan Penelitian

III.III Perencanaan

Perencanaan adalah awal untuk mendapatkan spesifikasi kebutuhan pengguna, tinjauan pustaka dan pencarian masalah untuk analisis dan dokumentasi dari cerita pengguna. Sangat penting bagi pengembang untuk berkomunikasi secara teratur dengan pemilik bisnis atau pengguna.

3.3.1 User Story

Pada penelitian ini hanya terdapat satu *user story*, yaitu dari pemilik café. Pemilik café moon be memberikan informasi terkait sistem yang ingin di buat. Pemilik café mengatakan bahwasannya beliau sedang membutuhkan sistem pemesanan menu yang berguna untuk memudahkan pelanggan dalam proses memesan menu. Karena pihak café merasa proses pemesanan menu memakan waktu yang lama dan sering mendapati pelanggan mengeluh karena lamanya pesanan di antar dan merasa pelayan

yang menunggu untuk mencatat pesanan pelanggan menunggu terlalu lama.

3.3.2 *Acceptance Test Criteria*

Acceptance Test Criteria adalah suatu perencanaan yang berguna untuk menguji suatu sistem, apakah sudah sesuai dengan spesifikasi dari segi fungsional sistem tersebut. Pada penelitian ini, sistem diuji dengan *black box testing* yang dibuktikan melalui kuesioner

3.3.3 *Iteration plan*

Iteration plan ialah perencanaan awal komunikasi yang menghasilkan *user story* sampai *value* yang telah disepakati pemilik café. *Iteration plan* dilakukan dengan 2 tahapan, yaitu pengumpulan data dan analisis kebutuhan sistem.

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang dilakukan penulis memiliki 2 jenis, , yaitu:

1. Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan melibatkan pemilik café. Proses ini, penulis mendapatkan informasi tentang yang dibutuhkan pelanggan atau pengguna. Selain itu, penulis dapat memahami keinginan pemilik café, dengan alur sistem dan data apa saja yang dibutuhkan.

2. Dokumentasi

Untuk mengumpulkan data penulis mencari data yang dapat menunjang penelitian.

3. Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem ini memiliki 2 jenis, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

1. Kebutuhan fungsional

fungsional adalah persyaratan yang melibatkan proses

sistem.

a. Aplikasi pemesanan menu

Sistem yang digunakan sebagai pemesanan menu yang digunakan oleh pelanggan , Berikut yang dapat dilakukan oleh pelanggan

1. Melakukan *scan Qr – code*
2. Melihat menu yang tertera
3. Melakukan pemesanan
4. Melihat total yang harus dibayar

b. User Kasir

Merupakan actor yang dapat mengelola data pesanan yang dipesan. Berikut hal yang dapat dilakukan oleh User Kasir:

1. Mengelola data pesanan
2. Mengelola stock menu

2. Kebutuhan non fungsional

Kebutuhan non fungsional antara lain:

1. Tersedianya jaringan internet
2. Tampilan *user Interface* mudah dipahami

III.IV Perancangan

Tahap ini, penulis melakukan permodelan kebutuhan *software* yang disesuaikan dengan kebutuhan yang diminta. Dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language) dan User Interface. Hal ini dilakukan untuk memudahkan proses pembuatan sistem.

3.4.1 *Simple Design*

Tahap perancangan dimulai dengan *Simple Design*, pembuatan *simple design* terdapat beberapa tahapan, yaitu *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*. Pada tahap pembuatan, penulis menggunakan *Tools Visio*.

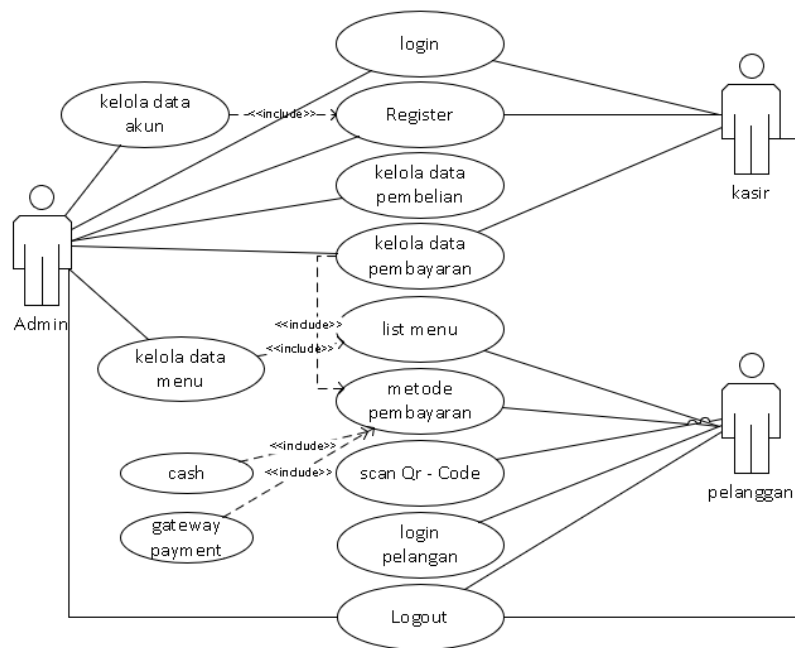
a. *Use Case Diagram*

use Case menjelaskan tentang fungsional suatu program pada setiap actor yang dapat melakukan aksi apa saja di dalam sistem. Dibawah ini merupakan deskripsi dari *Use Case*:

Tabel III.I Use case description

Nama <i>Use Case</i>	Rancangan aplikasi pemesanan menu berbasis android dan web
Pelaku Bisnis	Moon Be Café & Resto
Aktor	Admin , kasir dan Customer
Deskripsi	<p>Admin Dapat mengelola Akun (Customers , Admin dan kasir), Mengelola menu dan status pembelian</p> <p>Kasir dapat mengelola status pembelian dan status pembayaran</p> <p><i>Customer</i> dapat melihat menu dan membayar pesanan yang telah dipesan</p>
Saran	Sistem pemesanan menu secara online

Use Case Diagram ini terdapat 3 aktor yaitu admin, kasir, customer/pelanggan. Dibagian admin dapat mengelola semua akun, seperti menambah, mengubah, dan menghapus akun. Actor ini dapat pula mengelola data menu seperti menambah, mengubah dan menghapus menu. Pada bagian kasir dapat mengelola data pembelian dan pembayaran seperti merubah statusnya atau mengkonfirmasi apakah pelanggan sudah membayar atau belum. Sedangkan pada bagian *customer* atau pelanggan dapat melihat menu, melakukan pemesanan dan pembayaran. Berikut adalah *Use Case Diagram*:

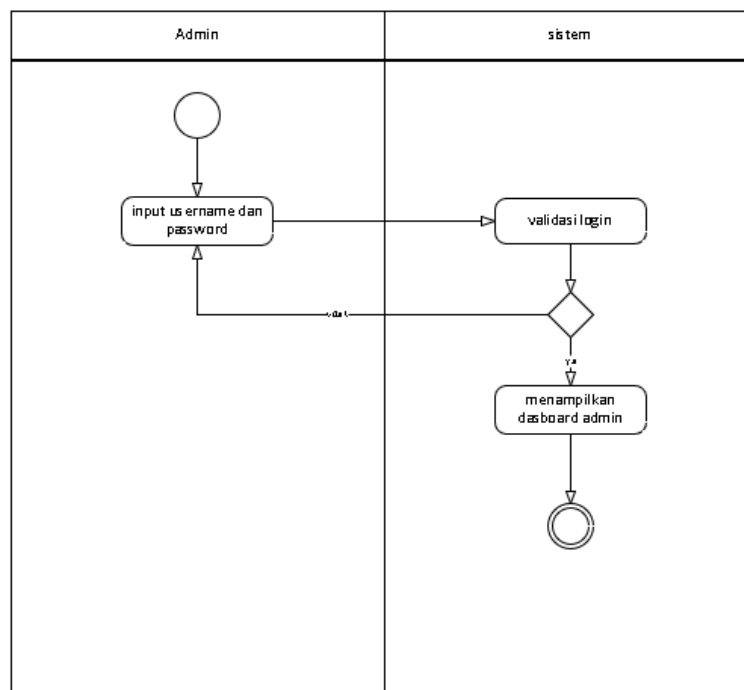


Gambar III-4 Use Case Diagram Rancangan aplikasi

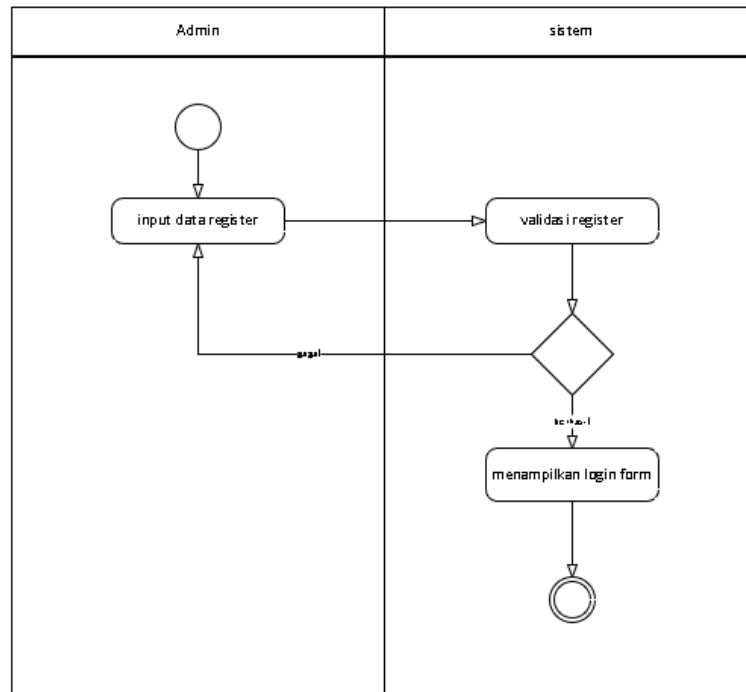
b. Activity Diagram

Activity Diagram adalah gambaran dari aliran atau aktifitas dari sistem yang ada pada perangkat lunak.

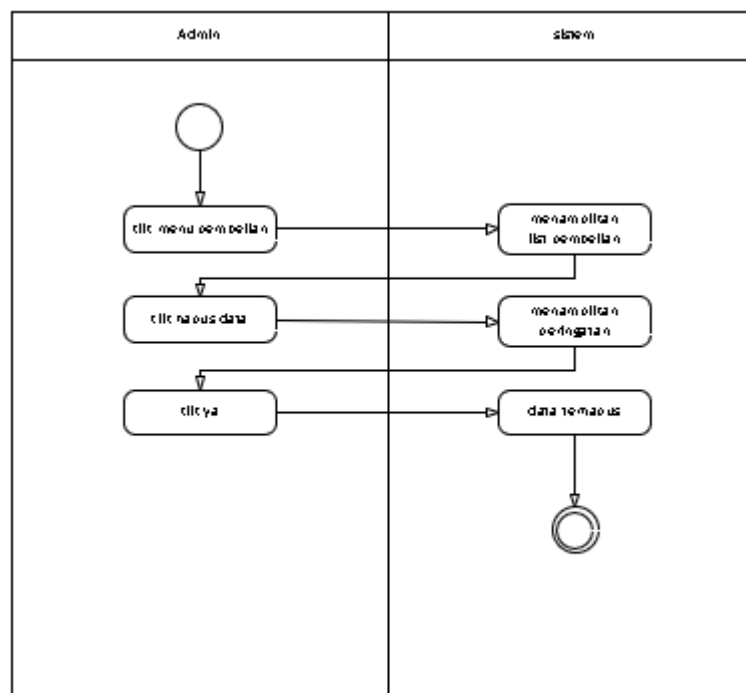
a. Activity admin



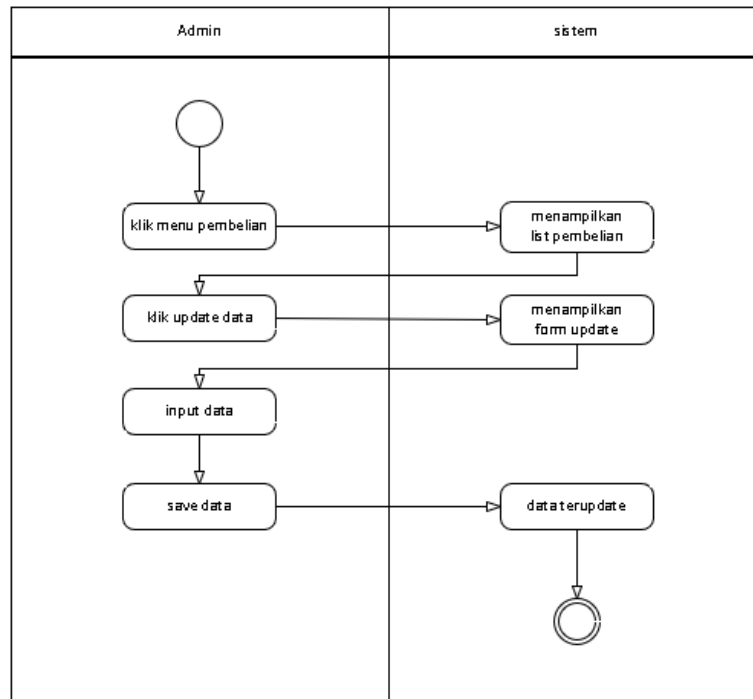
Gambar III-5 Activity login



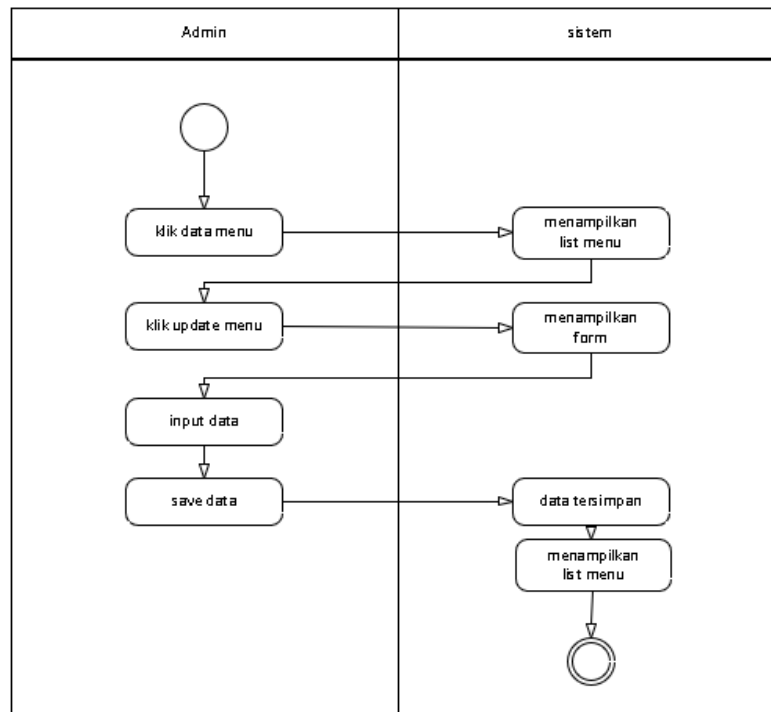
Gambar III-6 Activity register



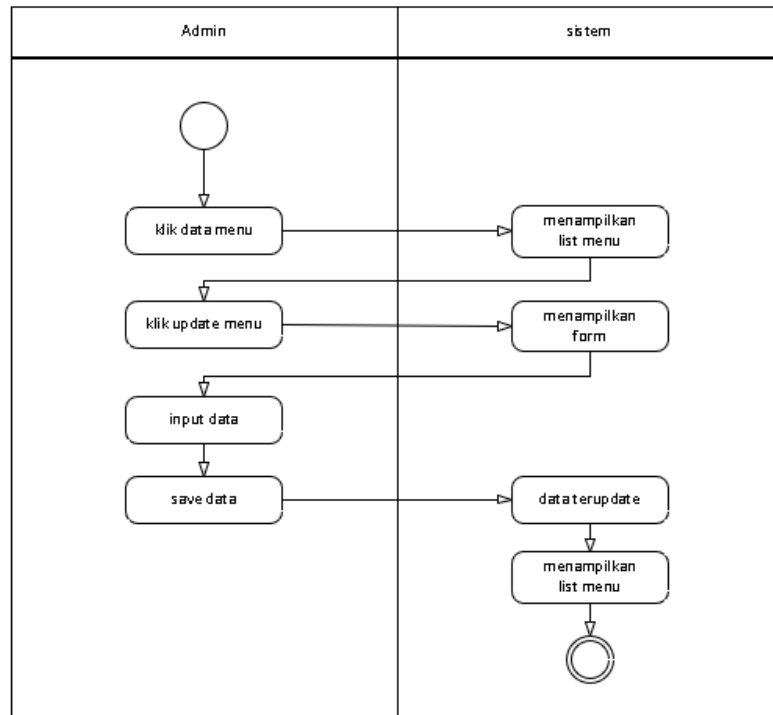
Gambar III-7 Activity hapus data pembelian



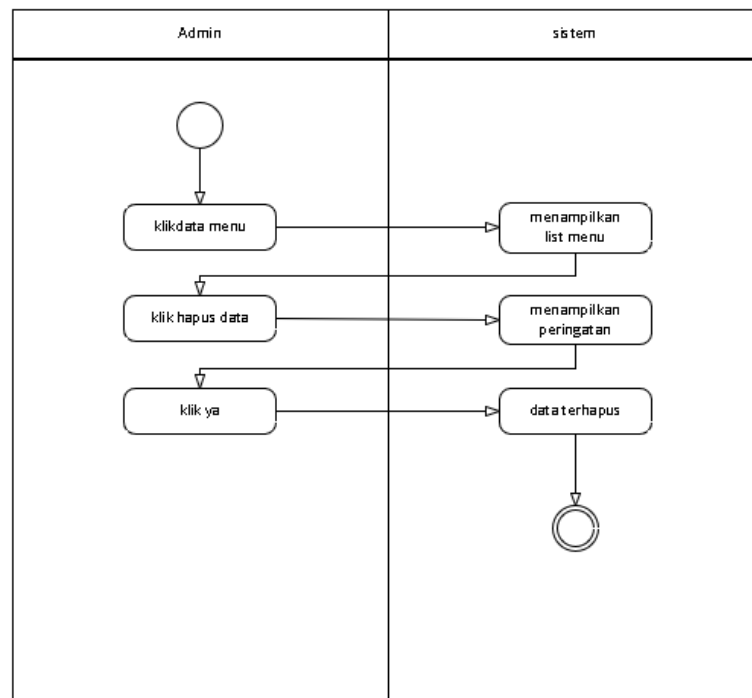
Gambar III-8 update data pembelian



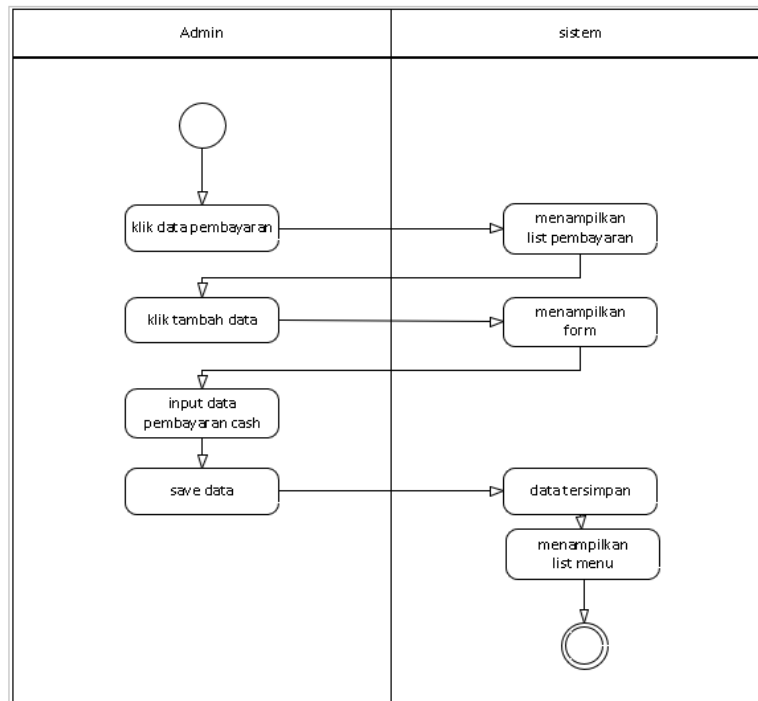
Gambar III-9 Activity tambah menu



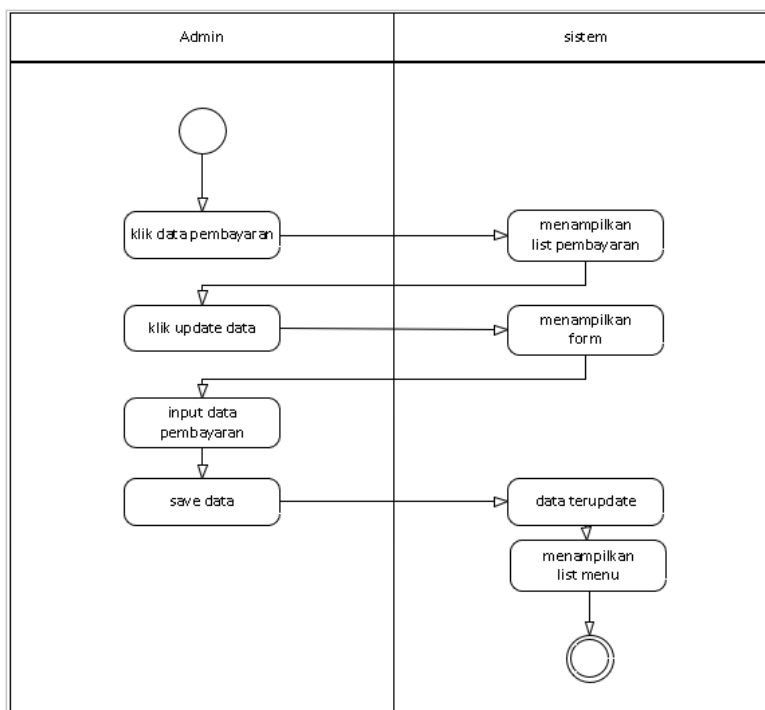
Gambar III-10 Activity update menu



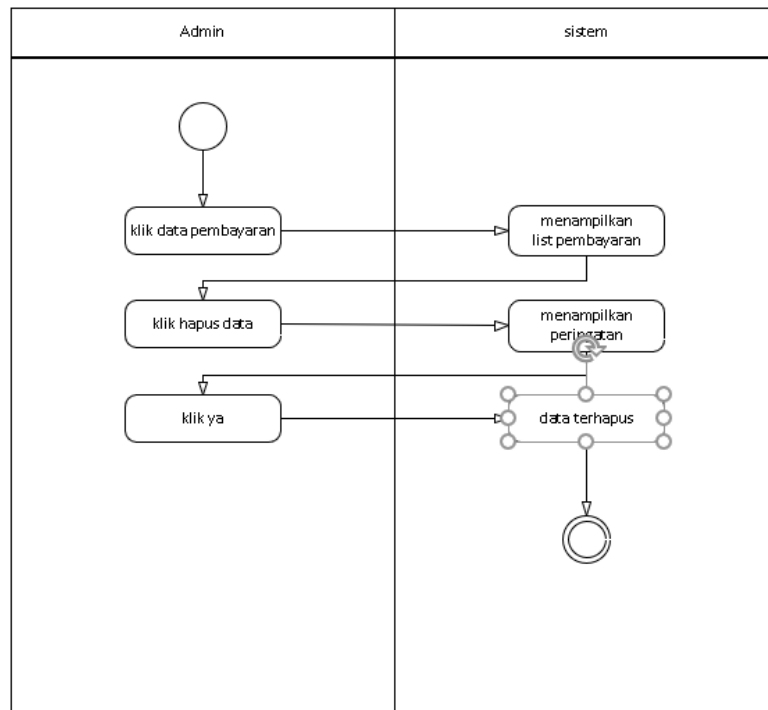
Gambar III-11 Activity hapus menu



Gambar III-12 Activity tambah pembayaran

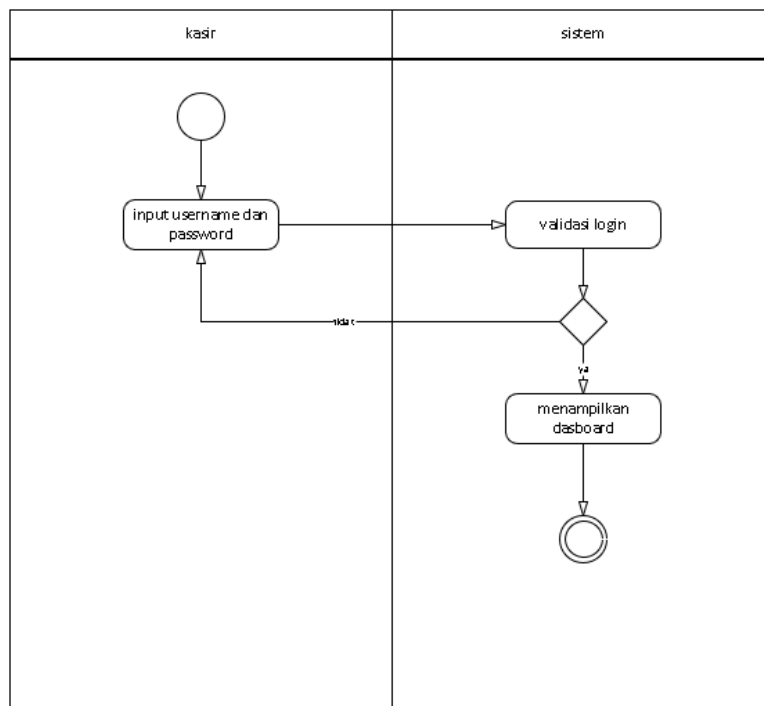


Gambar III-13 Activity update pembayaran

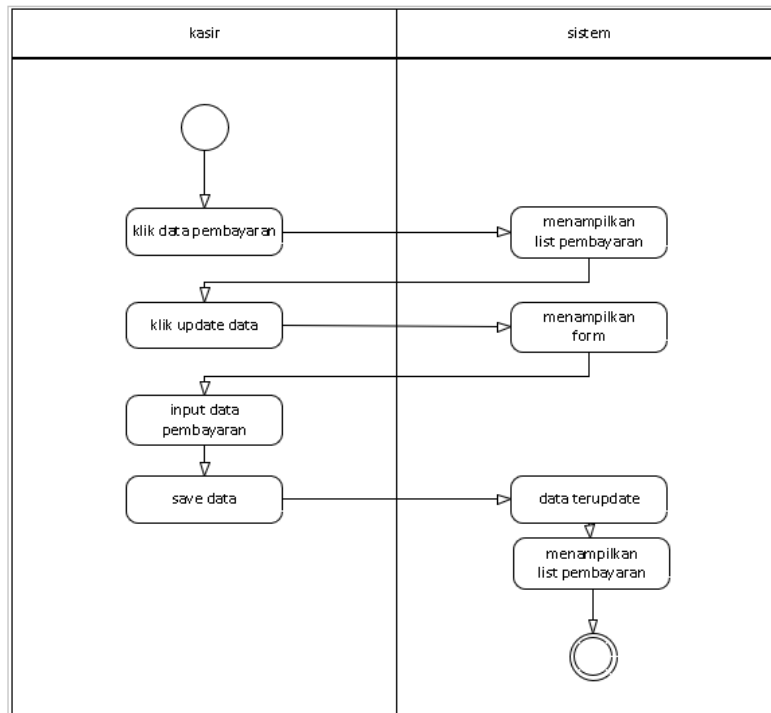


Gambar III-14 Activity hapus pembayaran

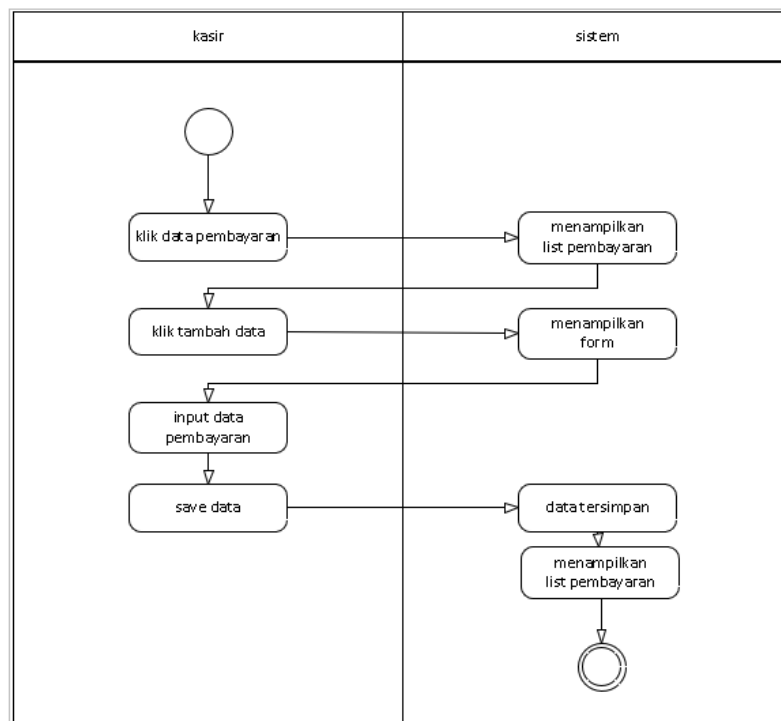
b. Activity kasir



Gambar III-15 Activity login kasir

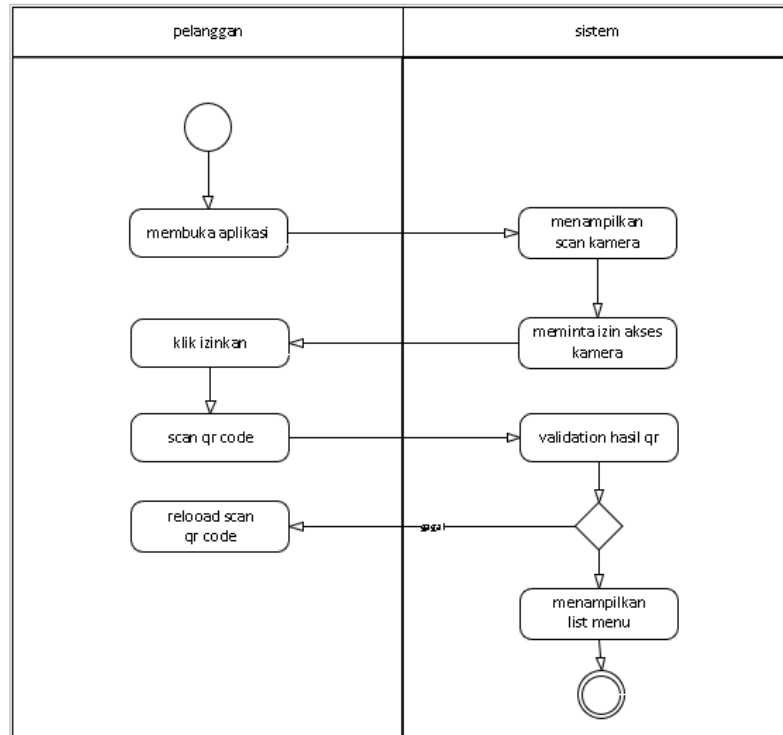


Gambar III-16 Activity update pembayaran

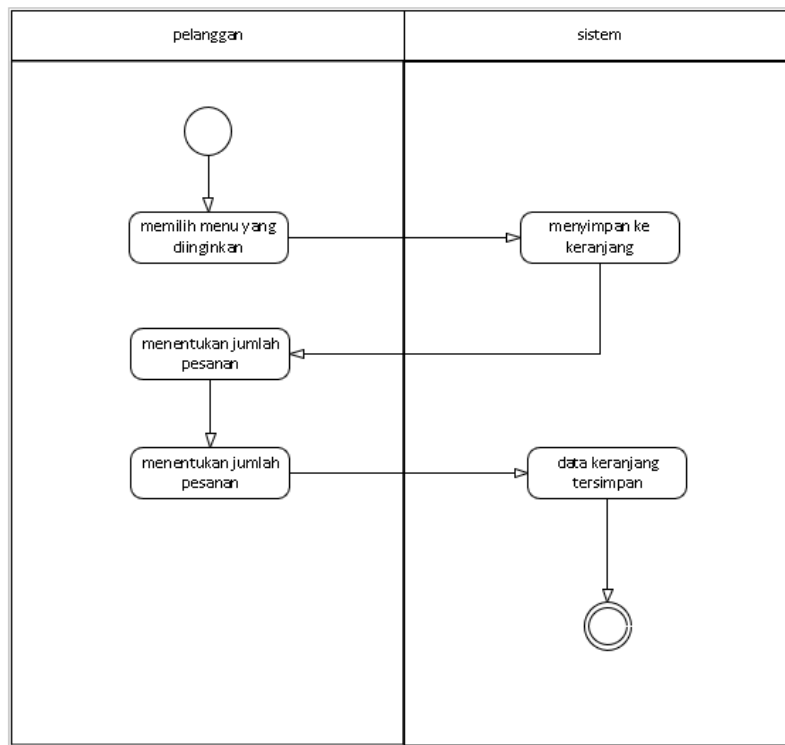


Gambar III-17 Activity update pembayaran

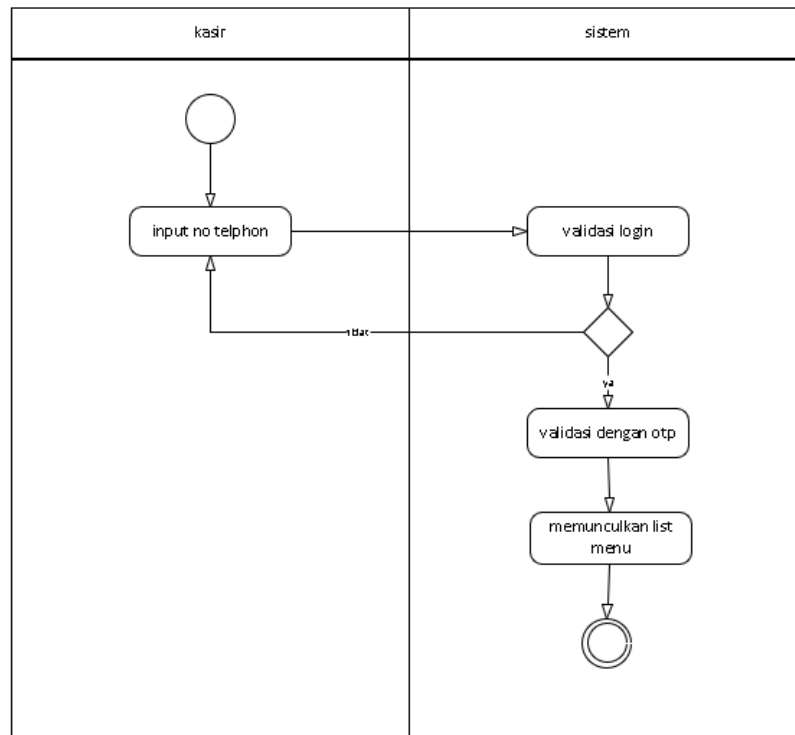
c. pelanggan



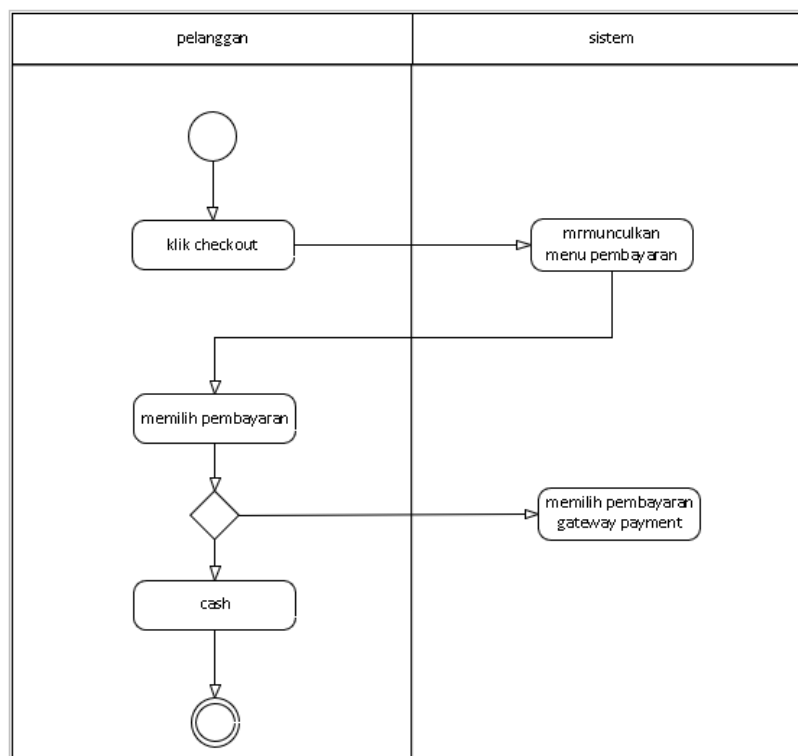
Gambar III-18 Activity Pelanggan



Gambar III-19 Activity pemesanan menu



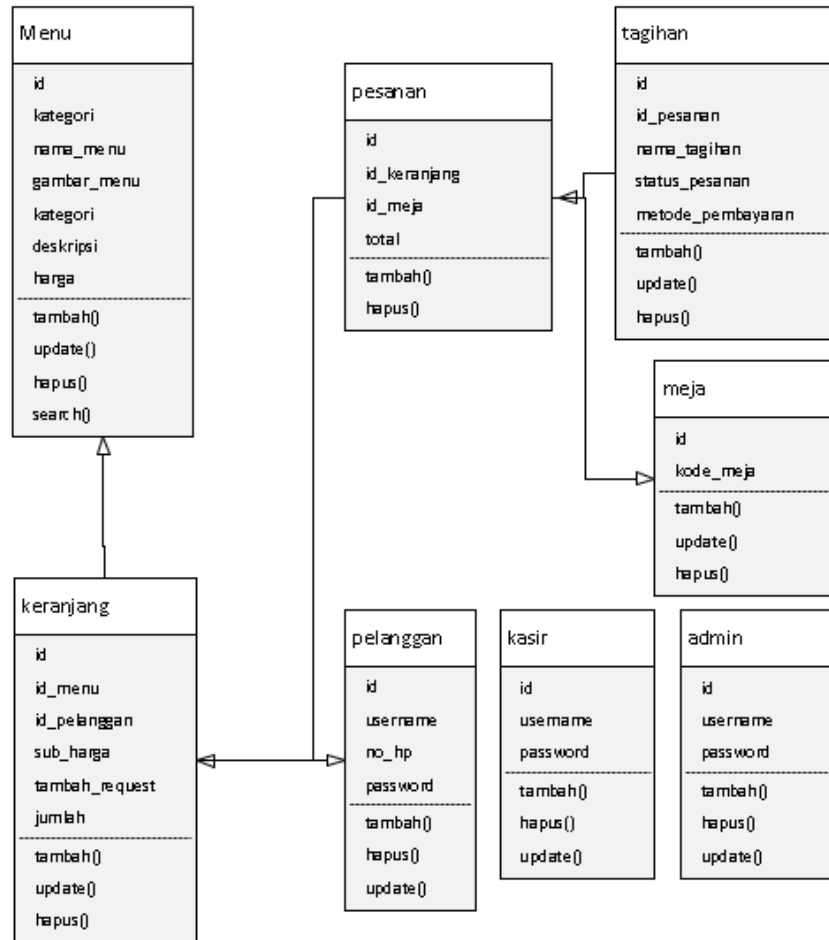
Gambar III-20 Activity login pelanggan



Gambar III-21 Activity pembayaran

c. *Class Diagram*

Class diagram adalah struktur kelas – kelas yang di butuhkan untuk membangun sistem. *Class diagram* yang dimaksud seperti berikut:



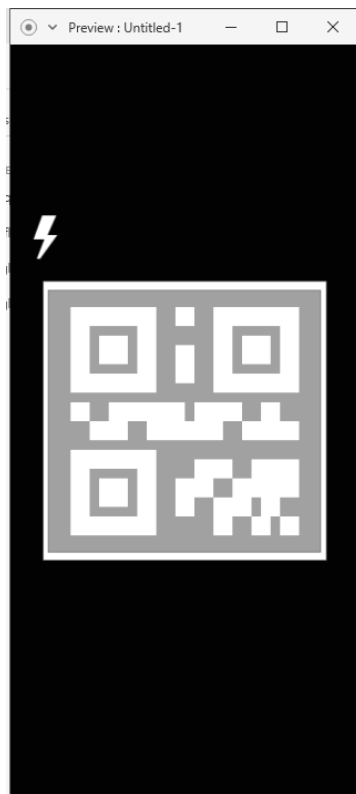
Gambar III-22 Class Diagram

3.4.2 *Prototype Design*

Desain prototype dievaluasi dalam bentuk model antar muka , yang diberikan kepada pemilik café dan resto untuk maju ke tahap selanjutnya. Antarmuka pengguna adalah suatu gambaran dari sistem yang dirancang dan designnya dapat memperjelas penentuan akurasi sebuah sistem

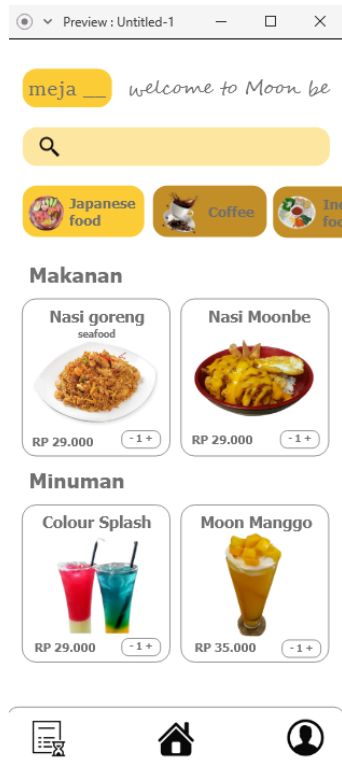
3.4.2.1 User Interface Pelanggan

User interface ini merupakan rancangan tampilan yang digunakan untuk menampilkan berbagai macam menu yang di jual serta menampilkan harga dan gambarnya, Halaman awal adalah halaman dimana pelanggan akan melakukan scanQR Code, yang terdapat di meja untuk mendapatkan code unik untuk melanjutkan ke halaman menu aplikasi pemesanan, halaman tersebut seperti berikut :



Gambar III-23 Halaman Scan QR Code

Pada gambar dibawah adalah halaman pilih menu yang dimana terdapat beberapa kategori menu dan ada juga informasi nomer meja yang telah di dapat dalam qr code yang telah di scan



Gambar III-24 Home Page Menu

Sebelum melanjutkan transaksi, pelanggan diminta untuk melakukan login. Hal ini dilakukan demi menjamin pesanan bisa di konfirmasi atas nama siapa. Berikut halaman login.

Moonbe Café & Resto

untuk melanjutkan pesanan
silahkan lakukan login
terlebih dahulu



username / no_hp



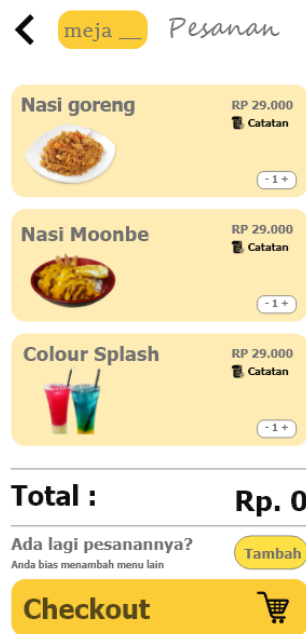
Password

klik jika belum mempunyai akun

Login

Gambar III-25 halaman login pelanggan

Berikutnya adalah halaman keranjang pesanan , yang digunakan untuk pelanggan agar dapat melihat apa saja menu yang telah di pesan sebelum melakukan check out. Halaman tersebut dapat di lihat dibawah ini:



Gambar III-26 halaman keranjang pesanan



Gambar III-27 halaman check out / tagihan

Pada gambar diatas , pelanggan diberikan informasi tentang menu yang dipesan dan informasi total seperti halaman keranjang namun disini pelanggan dapat melakukan pembayaran dengan menggunakan virtual akun sebagai *gateway payment* dan cash yang bisa langsung membayar pada kasir

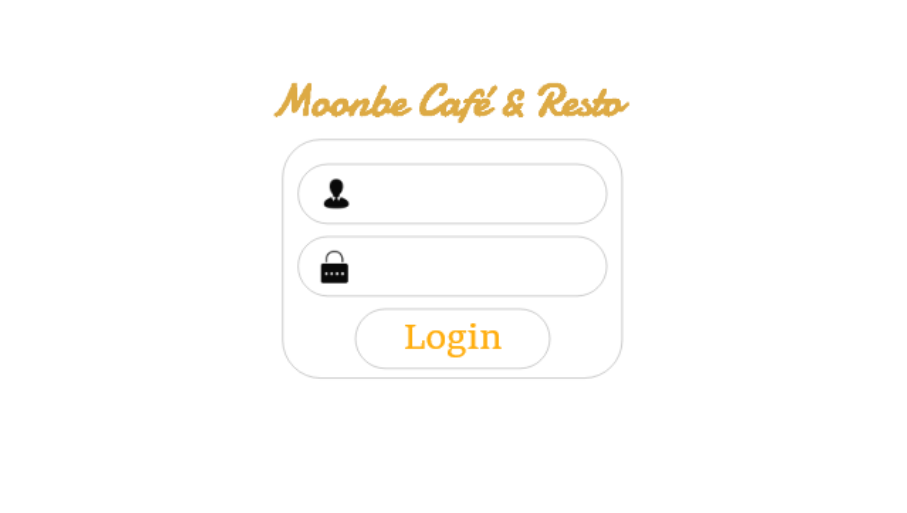
Pada gambar III-28 adalah halaman menunggu pesanan yang akan di konfirmasi oleh pelanggan apakah menu yang di pesan sudah datang apakah belum, dan halaman ini akan dimunculkan Ketika pelanggan telah membayar pada virtual akun atau muncul Ketika pelanggan memilih untuk melakukan pembayaran cash dan akan tersimpan sebagai tagihan nantinya



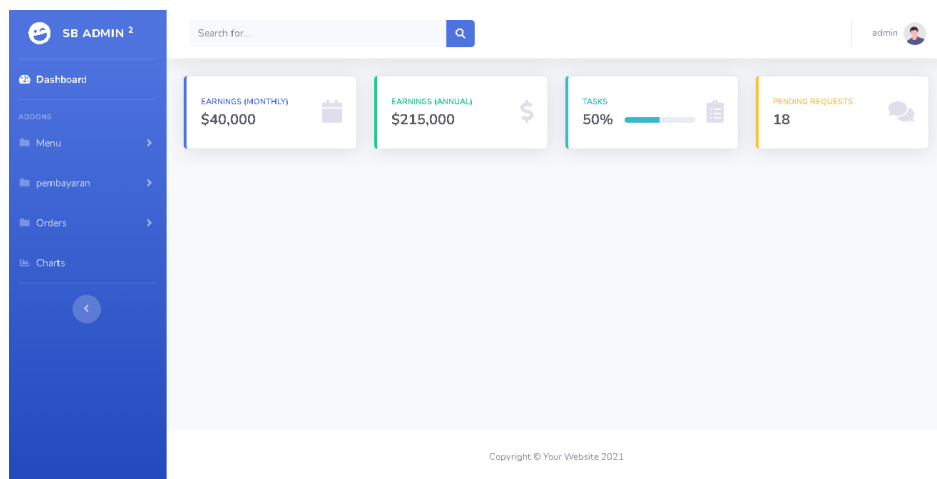
Gambar III-28 halaman menunggu pesanan

3.4.2.2 User Interface Admin dan kasir

Rancangan Login merupakan halaman yang muncul saat website pertama kali di buka untuk sisi admin dan kasir, halaman ini akan muncul jika client akan mengakses dashboard admin. Yang dimana sistem akan membaca apakah akun tersebut admin atau kasir



Gambar III-29 halaman login admin dan kasir



Gambar III-30 halaman dashboard

Gambar diatas adalah rancangan halaman yang dimana akan menjadi halaman dashboard admin dan dashboard kasir , disini yang membedakan adalah

hak aksesnya jika akun tersebut admin maka admin bisa melakukan penambahan dan penghapusan data sedangkan kasir hanya bisa melakukan pada pembayaran saja jika pelanggan membayar dengan cash maka kasir dapat menambahkan data pembayaran dan kasir dapat mengkonfirmasi pembayaran tersebut.

III.V Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian proposal skripsi ini dapat dilihat pada gambar di bawah:

No	kegiatan penelitian	tahun																			
		agustus				september				oktober				november				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	wawancara																				
2	studi literatur																				
3	perencanaan																				
4	perancangan																				
5	penyusunan proposal skripsi																				
6	seminar proposal																				
7	pengkodean																				
8	pengujian																				
9	sidang skripsi																				

Keterangan :

 = telah dilaksanakan  = belum dilaksanakan

Gambar III-31 jadwal penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, A. S. & E. M. (2016). Let's Build Your Android Apps with Android Studio. *PT Elex Media Komputindo*.
- Ferris, C., & Farrell, J. (2003). Rent from DeepDyve » What are web services? *Communications of the ACM*, 46(6).
http://www.deepdyve.com/lp/association-for-computing-machinery/what-are-web-services-EdWHKOu9Vv?key=dd_plugin&utm_campaign=pluginGoogleScholar&utm_source=pluginGoogleScholar&utm_medium=plugin
- Hartono, B., & Danang, D. (2021). Sistem Pemesanan dan Pembayaran Menggunakan Teknologi Quick Response Code (QR Code) Berbasis Web pada Kedai Cangkir Gubug. *Jurnal Manajemen Informatika & Teknologi*, 1(1), 1–21. <http://journal.stiestekom.ac.id/index.php/mifortekhPage71>
- Inayah, Ayu Rizka, Afriyudi, M. (2010). Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Rumah Makan Berbasis Web Service Menggunakan Mobile Android. *Universitas Bina Darma*, 1–10.
- Mediana, D., & Nurhidayat, A. I. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Helpdesk (A-Desk) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus di PDAM Surya Sembada Kota Surabaya). *Jurnal Manajemen Informatika*, 8(2), 75–81.
<http://ejournal.ukrida.ac.id/ojs/index.php/TIK/article/view/1495/1617>
- Noor Hisyam, M. D., Tri Listyorini, & Endang Supriyati. (2022). Purwarupa Sistem Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Menggunakan Qr-Code Berbasis Web. *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika Dan Bisnis Digital*, 1(1), 47–59. <https://doi.org/10.55123/jumintal.v1i1.321>
- Septiansyah, H., & Prehanto, D. R. (2021). *Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Café “ KopiRide ” menggunakan Metode SAW dan QR-Code berbasis Android*. 02(03), 38–46.

Setiawan, P. R. (2020). Sistem Pemesanan Menu Pada Restoran Berbasis Android. *IT Journal Research and Development*, 5(2), 193–203.
[https://doi.org/10.25299/itjrd.2021.vol5\(2\).5866](https://doi.org/10.25299/itjrd.2021.vol5(2).5866)

Suryn, W. (2014). Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach. In *Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach* (Vol. 9781118592). <https://doi.org/10.1002/9781118830208>

LAMPIRAN

Nama Narasumber : Johan Latif (pemilik café moon be)

Alamat : Jl. Lintas Sumatra No.146, Bandar Jaya Tim., Kec. Terbanggi Besar, Kabupaten Lampung Tengah, Lampung 34163

Tema : Pengajuan Sistem Pemesanan Menggunakan Qr Code

Materi wawancara		
1	Peneliti	Apakah di café moon be ini sudah menerapkan teknologi qr code
	Narasumber	Pada café moon be masih menggunakan pemesanan menu dengan cara yang lama yaitu dengan pelayan yang mencatat apa saja yang ingin di pesan
2	Peneliti	Apakah café moon be sudah memiliki rencana untuk membuat pemesanan menu dengan qr code berbasis android
	Narasumber	Untuk pembuatan sistem pemesanan menu yang seperti itu belum terpikirkan
3	Peneliti	Apakah bapak mengizinkan adanya penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa universitas teknokrat indonesia ?
	Narasumber	Saya mengizinkan untuk dilakukannya penelitian
4	Peneliti	Apakah bapak menyetujui jika dilakukan pembuatan sistem pemesanan menu berbasis android?
	Narasumber	Setuju , yang penting dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan
5	Peneliti	Berapa lama pelanggan untuk memesan dan memilih menu?

Lampiran 1 Formuir wawancara

	Narasumber	Lumayan lama , karena pelanggan harus memilih menu yang mereka sukai dan belum lagi pelanggan membawa keluarga atau temannya sehingga terkadang pelayan meninggalkan pelanggan untuk beberapa waktu.
6	Peneliti	Jika diperbolehkan melakukan penelitian, adakah fitur tambahan yang dibutuhkan oleh pihak café moon be ?
	Narasumber	Mungkin anda bisa menambahkan fitur untuk kasir atau admin dalam sistem pemesanan ini , sehingga pihak kami bisa melakukan update pesanan menu yang di pesan pelanggan

Bandar Jaya, 02-09-2022
Pemilik Cafe


Johan Latif

Lampiran 2 Formuir wawancara(lanjutan)