

# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

## **SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB PADA KAWAI KOFIE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN MYSQL**

Diajukan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan  
Program Pendidikan Diploma III Pada Program Studi Manajemen Informatika Jurusan  
Administrasi Bisnis  
Politeknik Negeri Banjarmasin



**Oleh :**

**Emma Ridawati**  
**E020320126**

**Muhammad Rizky Alfian**  
**E020320139**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS  
POLITEKNIK NEGRI BANJARMASIN  
2023**

## **HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah **TUGAS AKHIR** saya yang berjudul :

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS  
WEB PADA KAWAI KOFIE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER  
DAN MYSQL**

Tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini yang disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah **TUGAS AKHIR** ini dapat dibuktikan terdapat unsurunsur **PLAGIASI**, saya bersedia **TUGAS AKHIR** ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (**A.Md**) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (**UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70**).

Banjarmasin, 25 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Muhammad Rizky Alfian

E020320139

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah **TUGAS AKHIR** saya yang berjudul :

### **SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB PADA KAWAI KOFIE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN MYSQL**

Tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini yang disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah **TUGAS AKHIR** ini dapat dibuktikan terdapat unsurunsur **PLAGIASI**, saya bersedia **TUGAS AKHIR** ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (**A.Md**) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (**UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70**).

Banjarmasin, 25 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Emma Ridawati

E020320126

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

### **SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB PADA KAWAI KOFIE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN MYSQL**

oleh :  
**Emma Ridawati**  
**E020320126**

Telah disetujui pada tanggal **14 Juli 2023**

#### **Mengetahui**

Ketua Jurusan Administrasi Bisnis,



#### **Menyetujui**

Dosen Pembimbing Utama,

Ramadhani Noor Pratama, S.kom., M.kom  
NIP 1990041020180310

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

### **SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB PADA KAWAI KOFIE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN MYSQL**

**oleh :**

**Rizky Alfian  
E020320139**

Telah disetujui pada tanggal : 14 Juli 2023

**Mengetahui**

Ketua Jurusan Administrasi Bisnis,

**Menyetujui**

Dosen Pembimbing Utama,



**Padli, S.Sos., M.M  
NIP. 197706072303121002**

**Ramadhani Noor Pratama, S.kom., M.kom  
NIP 1990041020180310**

## **HALAMAN PENGESAHAN**

### **TUGAS AKHIR**

#### **SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB PADA KAWAI KOFIE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN MYSQL**

Telah disahkan pada tanggal : 07 Agustus 2023



Mengetahui,  
Dalam Jurusan Administrasi Bisnis,  
Padhi, S.Sos.,M.M  
NIP 197706072003121002

Mengesahkan,  
Ketua Pengaji  
  
Inayatul Ulya Ahyati, S kom., M kom  
NIP 198808162019032016

## **MOTTO**

*“Tangga kesuksesan tak pernah penuh sesak di bagian puncak.”*

– Napoleon Hill

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan pimpinan-Nya yang telah penulis terima selama melaksanakan tugas akhir ini, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesarbesarnya kepada orang-orang yang telah berperan sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini, antara lain :

1. Joniriadi, S.T., M.T, selaku Direktur Politeknik Negeri Banjarmasin
2. Padli, S.Sos., M.M, Selaku Ketua Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Banjarmasin
3. Abdul Rozaq, S.Kom., M.M., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Banjarmasin
4. Ramadhani Noor Pratama, S.kom., M.kom selaku dosen pembimbing utama telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan secara moril dan material.
7. Fikar,Insan,Fajar sebagai partner selama bimbingan skripsi dan teman-teman yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman – teman kelas 6E Manajemen Informatika yang telah membantu dan memberikan suport dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna.

Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala petunjuk, kritik, dan saran yang membangun dari pembaca agar dapat menunjang pengembangan dan perbaikan penulisan selanjutnya.

Akhir kata penulis mohon maaf atas kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini dan penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik yang membangun dari pembaca.

Semoga tugas akhir ini dapat berguna untuk menambah wawasan dan wacana bagi rekan-rekan mahasiswa.

Banjarmasin, 2023

Penulis

## **DAFTAR ISI**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
LAPORAN TUGAS AKHIR .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
LAPORAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
TUGAS AKHIR .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
ABSTRAK .....	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang.....	1

1.2	Batasan Masalah .....	2
1.3	Rumusan Masalah.....	3
1.4	Tujuan Penelitian .....	3
1.5	Manfaat Penelitian .....	4
	BAB II .....	5
	LANDASAN TEORI .....	5
2.1	Penelitian Terdahulu (Tinjauan Studi).....	5
2.1.1	Sistem informasi Pelayanan Pemesanan Berbasis Web pada Liwis Bandarmasih (studi kasus : Liwis Bandarmasih ).....	7
2.1.2	Sistem informasi pemesanan makanan di Seafood Pak Kusworo (Studi Kasus : Seafood pak kusworo ).....	8
2.1.3	Aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web ( Studi Kasus : Rumah makan lulusari brebes ).....	8
2.2	LANDASAN TEORI (Tinjauan Pustaka) .....	9
	BAB III.....	24
	ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	24
3.1	Objek Penelitian.....	24
3.2	Jenis Penelitian .....	24
3.3	Sumber Data .....	25
3.4	Metode pengumpulan Data.....	25

3.5	Metode dan Pengembangan Sistem .....	26
BAB IV.....		29
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA.....		29
4.1	Analaisis Sistem.....	29
4.1.1	Analisis Kelemahan Sistem Lama .....	29
4.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	36
4.1.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	39
4.2	Desain Sistem .....	42
4.2.1	Desain Logis.....	43
4.2.1.1	Flowmap system yang diusulkan.....	43
4.2.1.2	Unified Modeling Language ( UML ).....	45
4.2.1.3	Normalisasi.....	53
4.2.1.4	Enchanced Entity Relationship.....	56
4.2.1.5	Desain Database .....	57
4.2.2	Desain Fisik.....	63
4.2.2.1	Desain Antar Muka.....	63
4.2.2.2	Prototype.....	70
4.3	Implementasi Pemeliharaan .....	77
4.3.1	Cara Instalasi Sistem .....	77
4.3.2	Pengujian.....	96
4.3.3	Manual Penggunaan Aplikasi .....	105
4.4	Pemeliharaan (Maintenance) .....	107

BAB V .....	108
PENUTUP .....	108
5.1    Kesimpulan .....	108
5.2    Saran .....	109
DAFTAR PUSTAKA.....	110

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
Tabel 2.2 Use Case Diagram .....	17
Tabel 4.1 Analisi kinerja .....	32
Tabel 4.2 Analisis Informasi (Information).....	33
Tabel 4.3 Analisi Ekonomi (Economic).....	33
Tabel 4.4 Analisis Pengendalian ( <i>Control</i> ) .....	34
Tabel 4.5 Efesiensi ( <i>Efficiency</i> ).....	35
Tabel 4.6 Analisis Pelayanan ( <i>Service</i> ).....	35
Tabel 4.7 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	37
Tabel 4.8 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	38
Tabel 4.9 Jenis_Menu.....	58
Tabel 4.10 Menu.....	58
Tabel 4.11 Detail_pesanan .....	60
Tabel 4.12 Kasir .....	60
Tabel 4.13 Pemesanan .....	62
Tabel 4.15 Tabel Pengujian Black Box Testing admin Login .....	97
Tabel 4.16 Tabel Pengujian Black Box Testing admin.....	98
data jenis menu .....	98
Tabel 4.17 Tabel Pengujian Black Box Testing admin.....	99
Data menu.....	99
Tabel 4.18 Tabel Pengujian Black Box Testing admin.....	100

Data penjualan .....	100
Tabel 4.19 Tabel Pengujian Black Box Testing admin.....	101
Data Detail Pesanan.....	101
Tabel 4.20 Tabel Pengujian Black Box Testing admin laporan.....	102
Tabel 4.21 Tabel Pengujian Black Box Testing costumer .....	103

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar2.1 Model Waterfall.....	17
Gambar 3.1 Model Waterfall.....	27
Gambar 4.1 Alur Pemesanan Manual Pada Kawai Kofie .....	30
(Sumber : Data diolah, 2023) .....	30
Gambar 4.2 Flowchart yang diusulkan.....	44
(Sumber : Data diolah, 2023) .....	44
Gambar 4.3 Use Case Diagram .....	46
Gambar 4.4 Activity Diagram Pelanggan .....	47
Gambar 4.5 Activity Diagram Admin.....	47
Gambar 4.6 Activity Diagram Login admin.....	48
Gambar 4.7 Activity Diagram Pemesanan .....	49
Gambar 4.8 Activity Diagram Laporan.....	50
Gambar 4.9 Activity Diagram Menu.....	51
Gambar 4.10 Sequence Diagram.....	52
Gambar 4.11 Class Diagram.....	53
Gambar 4.12 Bentuk Normal UNF .....	54
Gambar 4.13 Bentuk Normal 2NF .....	54
Gambar 4.14 Bentuk Normal 2NF .....	55
Gambar 4.15 Bentuk Normal 3NF .....	56
Gambar 4.16 Enhanced Entity Relationship.....	57
Gambar 4.17 Desain Antarmuka form Login.....	64

Gambar 4.18 Desain Antarmuka Halaman Dashboard .....	64
Gambar 4.19 Desain Antarmuka jenis menu.....	65
Gambar 4.20 Desain Antarmuka Input Jenis Menu .....	65
Gambar 4.21 Desain Antarmuka Edit Jenis Menu .....	66
Gambar 4.22 Desain Antarmuka Halaman menu.....	66
Gambar 4.23 Desain Antarmuka Input data menu .....	67
Gambar 4.24 Desain Antarmuka Edit data menu.....	67
Gambar 4.25 Desain Antarmuka data pemesanan.....	68
Gambar 4.26 Desain Antarmuka data detail pemesanan.....	68
Gambar 4.27 Desain Antarmuka halaman depan pelanggan.....	69
Gambar 4.28 Desain Antarmuka halaman menu pelanggan .....	69
Gambar 4.29 Desain Antarmuka halaman detail pesanan pelanggan .....	70
Gambar 4.30 Halaman Login admin .....	71
Gambar 4.31 Halaman dashboard admin .....	71
Gambar 4.32 Halaman jenis menu admin .....	72
Gambar 4.33 Halaman input jenis menu admin .....	72
Gambar 4.34 Halaman Menu admin .....	73
Gambar 4.35 Halaman Input Menu admin .....	73
Gambar 4.36 Halaman pemesanan admin .....	74
Gambar 4.37 Halaman detail pemesanan admin .....	74
Gambar 4.38 Halaman depan utama pelanggan .....	75
Gambar 4.39 Halaman order pelanggan.....	75
Gambar 4.40 Halaman menu pelanggan .....	76

Gambar 4.41 halaman detail pemesanan pelanggan.....	76
Gambar 4.42 Halaman depan rumahweb .....	78
Gambar 4.43 Halaman pemilihan hosting .....	78
Gambar 4.44 Halaman paket hosting .....	79
Gambar 4.45 Halaman input nama domain.....	79
Gambar 4.46 Halaman pemilihan domain.....	80
Gambar 4.47 Halaman pemilihan paket hosting .....	80
Gambar 4.48 Halaman rekomendasi layanan tambahan .....	81
Gambar 4.49 Halaman daftar account .....	81
Gambar 4.50 Halaman pembayaran .....	82
Gambar 4.51 Halaman detail pembayaran .....	83
Gambar 4.52 Halaman Dashboard Rumah Web .....	83
Gambar 4.53 Halaman Entry Hosting .....	84
Gambar 4.54 Halaman cPanel Tools .....	84
Gambar 4.55 Halaman File Manager cPanel.....	85
Gambar 4.56 Halaman Publik HTML .....	85
Gambar 4.57 Halaman Upload .....	86
Gambar 4.58 Halaman Selesai Upload.....	86
Gambar 4.59 Halaman Ekstrak File .....	87
Gambar 4.53 Halaman cPanel .....	88
Gambar 4.54 Halaman Database Wizard .....	88
Gambar 4.55 Halaman Membuat Username & Password.....	89
Gambar 4.56 Halaman Konfirmasi Username & Password.....	89

Gambar 4.57 Halaman Database Selesai Dibuat.....	90
Gambar 4.58 Halaman Home cPanel .....	91
Gambar 4.59 Halaman cPanel Tools .....	91
Gambar 4.60 Halaman phpMyAdmin .....	92
Gambar 4.61 Halaman Import File.....	92
Gambar 4.62 Halaman Database Kawai Kofie.....	93
Gambar 4.63 Halaman Penyesuaian File.....	93
Gambar 4.64 Halaman Public HTML .....	94
Gambar 4.65 Halaman Edit htaccess.....	95
Gambar 4.66 Halaman Edit config.php.....	95
Gambar 4.67 Halaman Login Admin Kawai Kofie.....	96

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Surat permohonan melaksanakan penelitian akhir
2. Surat Persetujuan melaksanakan
3. pengajuan judul TA tugas akhir (A)
4. Pengajuan dosen pembimbingb (B)
5. Berita acara seminar usulan tugas akhir (C1)
6. Daftar perbaikan tugas akhir (C2)
7. Berita acara bimbingan proposal tugas akhir (Berkas D1)
8. Surat pengantar Pengerjaan tugas akhir (Berkas E)
9. Berita acara bimbingan tugas akhir (Berkas F1)
10. Pernyataan siap siding tugas akhir (Berkas G)
11. Berita acara siding tugas akhir (BerkasH)
12. Daftar perbaikan tugas akhir (Berkas J)
13. Form Kelengkapan laporan TA
14. Daftar Riwayat hidup

## **ABSTRAK**

### **SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB PADA KAWAI KOFIE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN MYSQL**

Disusun Oleh : Emma Ridawati, Muhammad Rizky Alfian  
Dosen Pembimbing : Ramadhani Noor Pratama, S.kom., M.kom

Kawai kofie salah satu unit usaha dibidang makanan dan kopi. Saat ini Kawai Kofie mengalami kesulitan dalam melayani pemesanan dan masih menggunakan sistem konvesional. Kurangnya informasi yang tersedia mengenai menu yang ada menyebabkan pelanggan kesulitan untuk memilih menu. Penelitian ini dikembangkan menggunakan pendekatan *System Development Life Cycle*. Terdapat berbagai macam model SDLC, salah satunya adalah *Waterfall Model* yang akan digunakan dalam mengembangkan sistem. Sistem Informasi dikembangkan menggunakan *Framework CodeIgniter* dan Database MySQL, untuk menjalankan aplikasi diperlukan instalasi *Software* yakni: XAMPP dan *Visual Studio Code*, serta pengujian dengan menggunakan metode *black box*. Hasil pengujian implementasi sistem yang baru dibuat, maka pemesanan menu berbasis web pada Kawai Kofie dapat berfungsi serta memenuhi tujuan awal sehingga layak diterapkan.

**Kata Kunci :** Pemesanan, *Waterfall Model*, *Framework CodeIgniter*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Maulidi (2017), pengertian *Kafe* (*Cafe*) adalah tempat untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung dapat memesan minuman dan makanan. *Cafe* termasuk tipe restoran namun lebih mengutamakan suasana rileks, hiburan dan kenyamanan pengunjung sehingga menyediakan tempat duduk yang nyaman dan sedikit alunan musik. Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik.

Kawai kofie yang beralamat di Jalan Adhyaksa no 11, Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin merupakan salah satu unit usaha yang bergerak dibidang makanan dan kopi. Pada saat ini Kawai Kofie mengalami kesulitan dalam melayani pemesanan dan masih menggunakan pencatatan yang belum terkomputerisasi atau masih menggunakan sistem konvesional. Dimana pembeli harus berdiri di depan bar untuk memesan makanan. Kurang nya informasi yang tersedia mengenai menu yang ada menyebabkan pelanggan kebingungan untuk memilih makanan dan minuman yang ada.

Pemilihan metode website untuk salah satu pengembangan Kawai Kofie yang ada di Banjarmasin selain lebih mudah dalam pengoperasiannya. Saat ini muncul teknologi baru sehingga informasi tentang makanan dan minuman yang tersedia ataupun yang sudah habis bisa langsung diketahui oleh pelanggan. Selain itu juga terhubung dengan bagian kasir sehingga mempermudah dalam pembayaran, serta

meminimalisir penggunaan kertas. Pemakaian sistem website memesan makanan dan minuman untuk memudahkan proses kerja dalam lingkungan Kawai Kofie.

Framework merupakan sebuah kerangka kerja yang dapat mempercepat dan mempermudah pembangunan aplikasi web. CodeIgniter adalah salah satu framework yang berfungsi untuk membuat web dan *application development* yang hadir dalam bentuk *open-source*. CodeIgniter memiliki banyak kelebihan di antaranya ringan, cepat, konfigurasi yang sederhana, Dokumentasi yang luas dan tidak banyak aturan *Coding*. Dari berbagai kelebihan yang ada maka CodeIgniter lah yang tepat untuk mengimplementasikan program yang akan dibuat.

Berdasarkan masalah – masalah yang telah disampaikan tentang proses pemesanan pada Restoran maka dibuatkan “**Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Kawai Kofie Menggunakan Framework CodeIgniter dan MySQL**” Sistem ini dibuat bertujuan untuk mempermudah para pelanggan dalam memesan makanan dan minuman.

## 1.2 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang berhubungan dengan sistem infotmasi yang akan dibuat, maka perlu dibuat pembatasan masalah dengan tujuan agar membatasi cakupan sistem dan aplikasi yang selanjutnya akan diteliti dan dibangun.

Berikut adalah batasan yang dibuat antara lain:

1. Website yang dibuat membahas tentang pemesanan makanan dan minuman serta informasi menu-menu yang dimiliki oleh Kawai Kofie.
2. Website pemesanan makanan bisa digunakan di smartphone.

3. Untuk membaca QR Code pembeli mendownload QR Code Reader sesuai platform masing-masing.
4. Dalam aplikasi pemesanan makanan dan minuman di rumah makan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL dengan metode *Waterfaal*
5. Website yang dibuat hanya sebatas pemesanan makanan dan minuman, tidak untuk membuat laporan keuangan.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan sebelumnya, maka fokus permasalahan yang akan di bahas yaitu:

1. Bagaimana menganalisis sistem informasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis web mobile dapat memudahkan dalam proses pemesan?
2. Bagaimana mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat menjadi website pemesanan makanan berbasis web pada Kawai Kofie ?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem pemesanan makanan berbasis WEB di Kawai Kofie yang akan memberikan kemudahan. Adapun rincian dari tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Menganalisis sistem informasi pemesanan menu makanan dan minuman yang dapat menyediakan data informasi penjualan dan daftar menu yang terkomputerisasi yang baru guna menggantikan sistem manual yang ada.
2. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi pemesanan makanan berbasis web pada Kawai Kofie.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mampu memudahkan *waiters* dalam memperlihatkan menu menu yang tersedia
2. Memudahkan pelanggan melihat detail makanan dan minuman

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu (Tinjauan Studi)**

Dalam Tinjauan teori ini berisi kutipan dan referensi ilimiah yang menunjang tentang penelitian yang dilakukan berdasarkan fakta dan hasil dari penelitian sebelumnya. Adapun uraian tentang fakta yang berkaitan dengan penelitian yang diangkat sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
1	Muhammad aiful Yamsul Rijall Rizwan Muhammад Pratama 2021	Sistem Informasi Pelayanan Pemesanan Berbasis Web Pada Liwis Bandarmasih	Untuk mengimplementasikan sistem informasi pelayanan pemesanan Liwis Bandarmasih berbasis web pada Liwis Bandarmasih	Memudahkan pengaksesan bagi pengguna, karena dapat diakses melalui perangkat masing masing, pencarian daftar masakan menjadi lebih cepat dan akurat, serta system dapat melakukan pendaftaran menu,pemesanan, transaksi, dan laporan.

2	S Rezeki 2021	Sistem informasi pemesanan makanan di Seafood Pak Kusworo	membantu dalam meningkatkan strategi penjualan yang akan diciptakan.	dengan adanya sistem informasi pemesanan menu berbasis web ( studi kasus: Seafood Pak Kusworo) mempermudah pemesanan menu di Seafood Pak Kusworo. Adanya website pemesanan menu ini membantu pelanggan dalam memesan dan membayar makanan tanpa harus datang ke tempat. Selain itu, sistem ini memudahkan karyawan untuk melihat data pemasukan.
---	------------------	---	--	--

3	Budi Darmawan 2020	Aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web (studi kasus : Rumah makan lulusari brebes)	mempermudah kegiatan pemesanan dan pembayaran , dan memudahkan pelanggan dalam memesan maknan ataupun minuman pasa rumah makan Lulusari	Berdasarkan analisa dan perancangan sistem maka dibangunlah “Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus : Rumah Makan Lulusari Brebes)” yang telah selesai dibuat. Penelitian tersebut menghasilkan interface dan setelah aplikasi dibuat maka dilakukan pengujian. Jenis pengujian pada sistem ini menggunakan blackbox testing.
---	-----------------------	---	---	---

Beberapa penelitian terdahulu di ambil sebagai bahan peninjauan dan sumber referensi yang berhubungan dengan judul penelitian ini :

### **2.1.1 Sistem informasi Pelayanan Pemesanan Berbasis Web pada Liwis Bandarmasih (studi kasus : Liwes Bandarmasih )**

Muhammad Saiful Syamsul Rijal, Rizwan Muhammad Pratama (2021) dalam penelitiannya yang berjudul berjudul “ Sistem Informasi Pelayanan Pemesanan Berbasis Web Pada Liwes Bandarmasih ” penelitian tersebut memiliki tujuan Untuk mengimplementasikan sistem informasi pelayanan pemesanan Liwes Bandarmasih berbasis web pada Liwes Bandarmasih sedangkan hasil dari penelitian tersebut adalah

mampu memudahkan pengaksesan bagi pengguna, karena dapat diakses melalui perangkat masing masing, pencarian daftar masakan menjadi lebih cepat dan akurat, serta sistem dapat melakukan pendaftaran menu,pemesanan, transaksi, dan laporan.

#### **2.1.2 Sistem informasi pemesanan makanan di Seafood Pak Kusworo (Studi Kasus : Seafood pak kusworo )**

S Rezeki (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “ Sistem informasi pemesanan makanan di Seafood Pak Kusworo ” penelitian tersebut memiliki tujuan untuk membantu dalam meningkatkan strategi penjualan yang akan diciptakan. Sedangkan hasil dari penelitian tersebut adalah dengan adanya sistem informasi pemesanan menu berbasis web ( studi kasus: Seafood Pak Kusworo) mempermudah pemesanan menu di Seafood Pak Kusworo. Adanya website pemesanan menu ini diharapkan membantu pelanggan mudah dalam memesan dan membayar makanan tanpa harus datang ke tempat. Selain itu, sistem ini memudahkan karyawan untuk melihat data pemasukan.

#### **2.1.3 Aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web ( Studi Kasus : Rumah makan lulasari brebes )**

Budi Darmawan (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web (studi kasus : Rumah makan lulusari brebes) “ penelitian tersebut bertujuan untuk Untuk mempermudah kegiatan pemesanan dan pembayaran , dan memudahkan pelanggan dalam memesan maknan ataupun minuman pasa rumah makan Lulusari sedangkan hasil dari penelitian tersebut adalah Berdasarkan analisa dan perancangan sistem maka dibangunlah “Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus : Rumah Makan

Lulasari Brebes)" yang telah selesai dibuat. Penelitian tersebut menghasilkan interface dan setelah aplikasi dibuat maka dilakukan pengujian. Jenis pengujian pada sistem ini menggunakan blackbox testing.

## **2.2 LANDASAN TEORI (Tinjauan Pustaka)**

### **2.2.1 Sistem**

Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungan nya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. (Tata Sutabri, 9:2004). Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. (Hanif, 4: 2007). Sistem adalah seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan yang lainnya untuk suatu tujuan bersama. (Hanif, 2007:3). Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang salingberhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. (Jogiyanto, 2005:1). Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. (Abdul Kadir, 2014:61)

Dari beberapa pengertian yang telah di jelaskan maka dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan suatu kumpulan elemen-elemen yang saling berhubungan, berintegrasi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

### **2.2.2 Web Service**

Menurut Arif Adi dan Riyanto (2013 : 232) *Web Service* merupakan komputasi yang dapat diakses melalui jaringan internet maupun *intranet*

dengan standar *protocol* tertentu dalam *platform* dan antarmuka bahasa pemrograman yang independen. Menurut Hartati Deviana (2011:62) *Web Service* teknologi yang mengubah kemampuan internet dengan menambahkan kemampuan *transactional web*, yaitu kemampuan web untuk saling berkomunikasi dengan pola *program to program* (P2P). Menurut Theophilus Wellem (2009:113) *Web Service* merupakan suatu software sistem yang mendukung interaksi yang *interoperable* dan *machine to machine* melalui jaringan (*World Wide Consortium*).

### 2.2.3 Codeigniter

Menurut Budi Raharjo (2015:3), *codeIgniter* adalah *framework web* untuk bahasa pemrograman *PHP* yang dibuat oleh Rick Ellis pada tahun 2006, penemu dan pendiri EllisLab. EllisLab adalah suatu tim kerja yang berdiri pada tahun 2002 dan bergerak di bidang pembuatan *software* dan *tool* untuk para pengembang *web*. *Codeigniter* memiliki tujuan untuk memberikan alat bantu yang dibutuhkan seperti *helpers and libraries* untuk mengimplementasi tugas yang biasa dilakukan. Dengan demikian, pengembangan proyek menjadi lebih mudah dan cepat. Dan pengembang tidak perlu menulis lagi dari awal.

*CodeIgniter* memiliki banyak fitur (fasilitas) yang membantu para pengembang (*developer*) *PHP* untuk dapat membuat aplikasi *web* secara mudah dan cepat. Dibandingkan dengan *framework web PHP* lainnya, harus diakui bahwa *CodeIgniter* memiliki desain yang lebih sederhana dan bersifat fleksibel (tidak kaku). *CodeIgniter* mengizinkan para pengembang untuk menggunakan *framework* secara parsial atau secara keseluruhan.

*CodeIgniter* merupakan sebuah *toolkit* yang ditujukan untuk orang yang ingin membangun aplikasi *web* dalam bahasa pemrograman *PHP*. Beberapa keunggulan yang ditawarkan oleh *CodeIgniter* adalah sebagai berikut:

- *CodeIgniter* adalah *framework* yang bersifat *free* dan *open-source*.
- *CodeIgniter* memiliki ukuran yang kecil dibandingkan dengan *framework* lain. Setelah proses instalasi, *framework* *CodeIgniter* hanya berukuran kurang lebih 2MB (tanpa dokumentasi atau jika direktori *user\_guide* dihapus). Dokumentasi *CodeIgniter* memiliki ukuran sekitar 6MB.
- Aplikasi yang dibuat menggunakan *CodeIgniter* bisa berjalan cepat.
- *CodeIgniter* menggunakan pola desain *Model-View-Controller* (MVC) sehingga satu *file* tidak terlalu berisi banyak kode. Hal ini menjadikan kode lebih mudah dibaca, dipahami, dan dipelihara di kemudian hari.
- *CodeIgniter* dapat diperluas sesuai dengan kebutuhan.
- *CodeIgniter* terdokumentasi dengan baik. Informasi tentang pustaka kelas dan fungsi yang disediakan oleh *CodeIgniter* dapat diperoleh melalui dokumentasi yang disertakan di dalam paket distribusinya.

#### 2.2.4 QR Code

QR Code atau Quick Response Code merupakan sebuah gambar yang menyimpan informasi berupa kode atau serial number yang bertujuan untuk memberikan informasi di dalamnya tanpa harus mengetikan atau mencari informasi tersebut. Fungsinya sama seperti Bar Code, tapi perbedaannya adalah

jika Bar Code memiliki satu dimensi pindaian, QR Code memiliki dua dimensi pindaian. Hal inilah yang membuat QR Code memiliki kemampuan untuk menampung informasi lebih banyak dari Bar Code.

QR Code mampu menyimpan 7,089 angka, 4,296 alfanumerik, 2,965 bytes, 1,817 Kanji. Kapasitas data yang disimpan lebih banyak dari pada barcode karena dapat menyimpan informasi secara vertikal dan horizontal. (Meimaharani dan Laily. 2014:270).

### **2.2.5 Website**

Dalam dunia teknologi yang pesat ini diperlukan suatu jaringan yang bias mempermudahkan serta mempercepat penyampaian informasi secara luas, dan dapat dengan mudah dan cepat oleh siapapun yang mendapatkan akses internet. Menurut Bekti (2015:35) menyimpulkan bahwa: Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara,dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing- masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Menurut Rahmadi (2013:1) "website (lebih dikenal dengan sebutan situs) adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau jenis-jenis berkas lainnya.". Sedangkan menurut Ippho Santoso dalam Rahmadi (2013:1) "membagi website menjadi golongan kanan dan golongan kiri. Dalam website dikenal dengan sebutan website dinamis dan website statis.

### 1. Website statis

Website statis adalah website yang mempunyai halaman konten yang tidak berubah-ubah.

### 2. Website dinamis

Website dinamis merupakan website yang secara struktur ditujukan untuk update sesering mungkin.

Dari uraian teori diatas penulis menarik kesimpulan website adalah kumpulan halaman-halaman yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, video, suara yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Website dibagi menjadi dua golongan yaitu website statis dan website dinamis.

### 2.2.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

Selain mudah disajikan oleh perancang database, entity relationship diagram juga menggambarkan hubungan antar entity dengan jelas beserta batasan jumlah entity dan partisipasi antar entity, serta mudah dimengerti oleh pemakai.

Menurut Ladjamudin(2013:142) "Entity Relationship Diagram (ERD) atau disebut dengan ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak". Menurut Supriyanto (2007:207) "Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa ERD adalah susunan data yang disimpan dalam sistem abstrak dengan mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan dalam pemodelan data konseptual.

### 2.2.7 Flowchart

Menurut Rachmat Hidayat (2014:2) *Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program. Sedangkan menurut Anhar (2012) *Flowchart* adalah penyajian yang sistematis tentang proses dan logika dari kegiatan penanganan informasi atau penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program.

### **2.2.8 SDLC (*Software Development Life Cycle*)**

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2018) mengemukakan bahwa: SDLC atau sering disebut *System Development Life Cycle* adalah proses pengembangan atau perubahan sistem perangkat lunak dengan menggunakan model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem perangkat lunak perangkat lunak sebelumnya ( berdasarkan best practice atau cara-cara yang telah teruji dengan baik). Menurut O'Brien dalam (Rosa & Shalahuddin, 2018) menyatakan bahwa, “*System Development Life Cycle* (SDLC) adalah metodologi yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi”

tahapan dalam SDLC secara global Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2018) adalah sebagai berikut:

1. Inisiasi (*Initiation*)

Tahap ini biasanya ditandai dengan pembuatan proposal proyek perangkat lunak

2. Pengembangan konsep sistem (*system concept development*)

Mendefinisikan ruang lingkup konsep meliputi dokumen lingkup sistem, analisis manfaat biaya, rencana manajemen, dan mempelajari kemudahan sistem

3. Perencanaan (*planning*)

Menyusun rencana manajemen proyek dan dokumen perencanaan lainnya. Memberikan dasar untuk memperoleh sumber daya yang diperlukan untuk menemukan solusi.

4. Analisis kebutuhan (*requirement analysis*)

Menganalisis kebutuhan pengguna sistem perangkat lunak (*user*) dan mengembangkan kebutuhan pengguna. Buat dokumen persyaratan fungsional.

5. Perancangan (*design*)

Mentransformasi kebutuhan yang rinci menjadi kebutuhan yang lengkap Dokumen desain sistem berfokus pada bagaimana memenuhi fungsi-fungsi yang dibutuhkan tersebut.

6. Pengembangan (*Development*)

Mengubah desain menjadi sistem informasi yang lengkap termasuk cara mendapatkan dan menginstal lingkungan sistem yang dibutuhkan; membuat database dan menyiapkan prosedur uji kasus: menyiapkan file atau file uji, pengkodean, kompilasi, perbaiki dan pembersihan program

7. Integrasi dan pengujian (*integration and test*)

Menunjukkan bahwa sistem perangkat lunak memenuhi persyaratan yang ditentukan dalam dokumen persyaratan fungsional. Dengan diarahkan

oleh staf penjaminan mutu (*quality assurance*) dan pengguna. Menghasilkan laporan analisis uji.

8. Implementasi (*implementation*)

Ini termasuk persiapan implementasi, implementasi perangkat lunak dalam lingkungan produksi (lingkungan pengguna) dan melaksanakan penyelesaian masalah yang teridentifikasi dari fase integrasi dan pengujian.

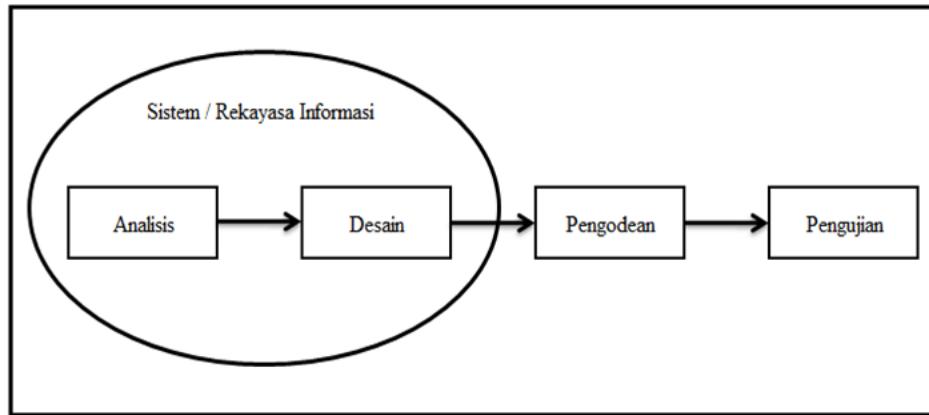
9. Operasi dan pemeliharaan (*operations and maintenance*)

Menggambarkan pekerjaan untuk mengoperasikan dan memelihara sistem informasi di lingkungan produksi (*environment on user*), termasuk implementasi akhir dan masuk ke dalam proses *review*.

10. Disposisi (*Disposition*) Mendeskripsikan aktivitas akhir pengembangan sistem dan membangun data aktual sesuai aktivitas pengguna.

### **2.2.9 Model *Waterfall***

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2018) model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model *sequential linier* atau siklus hidup klasik. Model air terjun memberikan pendekatan alur hidup perangkat lunak berurutan mulai dari tahap analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung. Berikut adalah gambar model waterfall



**Gambar2.1** Model Waterfall

Sumber : (Rosa & Shalahuddin, 2018)

## 2.2.10 UML

Menurut Roger S.Pressman, Ph. D (2010:987) *Unified Modeling Language(UML)* adalah bahasa standar penulisan cetak biru perangkat lunak. Menurut Adi Nugroho, (2010: 6) *Unified Modeling Language (UML)* adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’.

### 1. Use Case Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011: 130) *use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem yang dibuat, *use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Tabel 2.1 berikut ini merupakan simbol-simbol yang ada pada diagram *use case*.

**Tabel 2.2** Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Sumber : Rosa dan Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak

Terstruktur dan Berorientasi Objek. 2011 Hal : 130

## 2. Activity Diagram

Menurut ( Rosa & Shalahuddin, 2018) mengatakan bahwa “diagram aktivitas atau *activity* merupakan diagram yang menggambarkan *workflow* (alur kerja) atau aktivitas dari sebuah system atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”. Menurut (Munawar, 2018), “ *Activity* Diagram adalah bagian penting dari UML yang menggambarkan aspek dinamis dari system ”

### 3. *Equence Diagram*

Menurut Munawar (2018:138), Sequence diagram adalah salah satu jenis diagram pada UML yang menjelaskan interaksi obyek yang berdasarkan urutan waktu. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan message (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini di dalam use case. Berikut adalah simbol-simbol yang sering digunakan pada saat pembuatan sequence diagram dapat dilihat pada Tabel 2.6.

**Tabel 2.3** Equence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran
6		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan/ tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu

Sumber : Rosa dan Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak

Terstruktur dan Berorientasi Objek. 2011 Hal : 130

#### 4. Class Diagram

Class diagram merupakan inti dari proses pemodelan objek. Class diagram digunakan untuk membantu mendapatkan visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan hubungan antar kelas.

Menurut Sri Mulyani (2016 : 247) mendefinisikan : “Class Diagram adalah diagram yang digunakan untuk mempresentasikan kelas, komponen-komponen kelas dan hubungan antara masing-masing kelas”.

Menurut Ade Hendini (2016 : 111) dalam jurnal mendefinisikan : “merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas

didalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem”.

### **2.2.11 XAMPP**

Menurut Richard (2014:27) *Xampp* merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi merupakan kompilasi dari beberapa program. Menurut Herny Februariyanti (2012:129) *Xampp* adalah sebuah software *web server apache* yang didalamnya sudah tersedia database *server MySql* dan dapat mendukung pemrograman PHP.

### **2.2.12 PHP**

Menurut Angga (2007:2) PHP adalah bahasa *scripting server-side* bagi pemrograman web. Secara sederhana PHP merupakan tool bagi pengembangan web dinamis. Menurut Bunafit Nugroho (2004:140) PHP adalah bahasa program yang berbentuk script yang diletakkan di dalam server web. Sedangkan menurut Betha Sidik, Ir (2006:03) PHP merupakan script untuk pemrograman script web server-side, script yang membuat dokumen HTML secara *on the fly*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML.

### 2.2.13 MySQL

Menurut (Pratama, 2010). MySQL adalah suatu sistem manajemen basis data relasional (*RDBMS-Relational Database Management System*) yang mampu bekerja dengan cepat, kokoh, dan mudah digunakan. Contoh RDBMS lain adalah *Oracle*, *Sybase*. Basis data memungkinkan anda untuk menyimpan, menelusuri, mengurutkan, dan mengambil data secara efisien. Server MySQL yang akan membantu melakukan fungsionalitas tersebut. Bahasa yang digunakan oleh MySQL tentu saja adalah SQL-standar bahasa basis data relasional di seluruh dunia saat ini. MySQL dikembangkan, dipasarkan, dan disokong oleh sebuah perusahaan Swedia bernama MySQL AB. RDBMS ini berada di bawah bendera GNU GPL sehingga termasuk produk Open Source dan sekaligus memiliki lisensi komersial. Apabila menggunakan MySQL sebagai basis data dalam situs web. Sedangkan Menurut (Kadir, 2010). MySQL tergolong sebagai DBMS ( DataBase Management System). Perangkat lunak ini bermanfaat untuk mengelola data dengan cara yang sangat fleksibel dan cepat. Berikut adalah sejumlah aktivitas yang terkait dengan data yang didukung oleh perangkat lunak tersebut.

1. Menyimpan data ke dalam tabel,
2. Menghapus data dalam tabel,
3. Mengubah data dalam tabel,
4. Mengambil data yang tersimpan dalam tabel,
5. Memungkinkan untuk memilih data tertentu yang diambil,
6. Memungkinkan untuk melakukan pengaturan hak akses terhadap data.

MySQL banyak dipakai untuk kepentingan penanganan database karena selain handal juga bersifat *open source*. Konsekuensi dari *open source*, perangkat lunak ini dapat dipakai oleh siapa saja tanpa membayar dan *source code*-nya bisa di unduh oleh siapa saja.

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

#### **3.1 Objek Penelitian**

Pada penelitian ini, lokasi penelitian dilakukan di Kawai Kofie yang beralamat di Jalan Adhyaksa no 11, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70112, Indonesia. Buka setiap hari senin sampai minggu pada pukul 11.00 WITA dan tutup pukul 22.00 WITA. Salah satu kafe yang di gemari masyarakat kota Banjarmasin adalah Kawai Kofie.

#### **3.2 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian terapan (applied research). Menurut sukardi, penelitian terapan dilakukan dengan kenyataan – keyataan praktis, penerapan, dan pengembangan ilmu pengetahuan yang dihasilkan oleh penelitian dasar pada kehidupan nyata. Penelitian terapan berfungsi untuk mencari solusi tentang masalah – masalah tertentu. Tujuan utama penelitian terapan adalah pemecahan masalah sehingga penelitian dapat dimanfaatkan untuk kepentingan manusia baik secara individu atau kelompok maupun untuk keperluan industri atau politik dan bukan untuk wawasan keilmuan semata. Dengan kata lain penelitian terapan adalah satu jenis penelitian yang hasilnya dapat secara langsung diterapkan untuk memecahkan permasalahan yang di hadapi.

### 3.3 Sumber Data

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber tanpa ada prantara. Untuk mendapatkan data premier di haruskan secara langsung turun ke lapangan dengan melakukan wawancara dengan pemilik Kawai Kofie.

Data Primer yang kami dapatkan yaitu :

1. Alur pemesanan di lakukan secara manual antara pelanggan dan pelayan
2. Lamanya pengunjung berdiri saat melakukan pemesanan membuat antrian semakin Panjang
3. Terbatasnya waktu pengunjung saat melihat menu makanan dan minuman yang tersedia

Sedangkan sumber data sekunder adalah data primer yang diperoleh dari pihak lain lalu kita oleh kembali. Data Sekunder yang kami dapatkan yaitu :

1. Data Menu
2. Data Nomor Meja
3. Data Pesanan Pelanggan

### 3.4 Metode pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan wawancara.

1. Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian secara langsung, yaitu melakukan pengamatan secara langsung pada Kawai kofie Banjermasin.

## 2. Wawancara

Wawancara ini adalah pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak- pihak yang berhubungan dengan penelitian. Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang dapat memberikan informasi yang diperlukan dan dianggap berkompeten dalam memberikan informasi, seperti pihak-pihak yang bersangkutan yaitu pelanggan, kasir, dan bagian dapur pada Kawai kofie Banjarmasin.

## 3. Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilakukan dengan cara pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan, misalnya buku analisis dan desain sistem informasi, data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari majalah, internet, diktat dan sumber informasi lain.

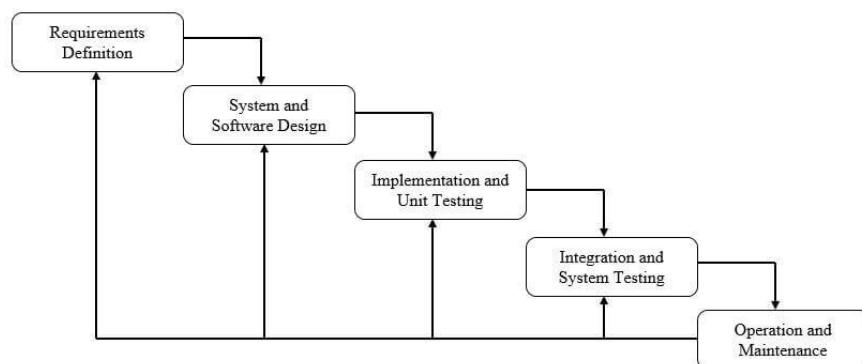
### **3.5 Metode dan Pengembangan Sistem**

Untuk membangun suatu system yang kompleks secara sistematis dan terintegrasi, maka di butuhkan metode metode pembangunan system agar dapat menuntun pembuat untuk menghasilkan suatu system yang standar. Untuk mengembangkan suatu system informasi, kebanyakan orang menggunakan suatu metodologi pengembangan system.

Dalam penelitian ini metode perancangan yang digunakan menggunakan pendekatan SDLC(*System Development Life Cycle*) yaitu model pengembangan yang memiliki proses tahapan tpengerjaan yang dilakukan oleh analisis sistem dalam membangun sebuah sistem informasi. Terdapat berbagai macam model

SDLC, salah satunya adalah dengan *Waterfall Model* atau model air terjun yang akan digunakan nantinya dalam mengembangkan sistem yang akan dibuat

*Waterfall* adalah proses pengembangan perangkat lunak tradisional yang umum digunakan dalam proyek-proyek perangkat lunak yang paling pembangunan (Fathurrozi & SN, 2019). Tahapan-tahapan tersebut adalah:



**Gambar 3.1 Model Waterfall**

Sumber : Pressman 2022

Berikut adalah tahapan dari model *waterfall* :

1. *Requirements Analysis and Definition*

Ini adalah langkah pertama dan paling penting dari Model Waterfall. Ini melibatkan pengumpulan informasi mengenai solusi akhir dari kebutuhan pelanggan pelanggan dan pemahaman. Ini melibatkan definisi yang jelas tentang tujuan pelanggan, harapan terhadap proyek dan masalah produk akhir diharapkan untuk memecahkan

2. Desain

Tahap ini terdiri dari bagaimana perangkat lunak akan dibangun, dengan kata lain perencanaan solusi perangkat lunak.

### 3. Implementasi

Keseluruhan desain sistem yang telah disusun sebelumnya akan diubah menjadi kode-kode program dan modul-modul yang nantinya akan diintegrasikan menjadi sebuah sistem.

### 4. *Verification*

Pengujian dapat dikategorikan ke dalam unit testing (dilakukan pada modul tertentu kode), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul yang terintegrasi) dan penerimaan pengujian (dilakukan dengan atau nama pelanggan untuk melihatapakah semua kebutuhan pelanggan puas).

### 5. *Maintenance*

Fase ini terjadi setelah akhir-produk telah diuji dan disetujui oleh pelanggan. Sejumlah revisi biasanya ditandai samping diserahkan untuk memfasilitasi update atau perubahan pada tahap berikutnya.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA**

#### **4.1 Analaisis Sistem**

Analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah dengan menguraikan masalah di dalam suatu sistem menjadi komponen - komponen yang lebih kecil untuk memudahkan kita dalam memahami masalah. Serta mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan dan hambatan yang terjadi untuk mendapatkan kebutuhan yang diharapkan dari suatu sistem sehingga dapat diusulkan perbaikan.

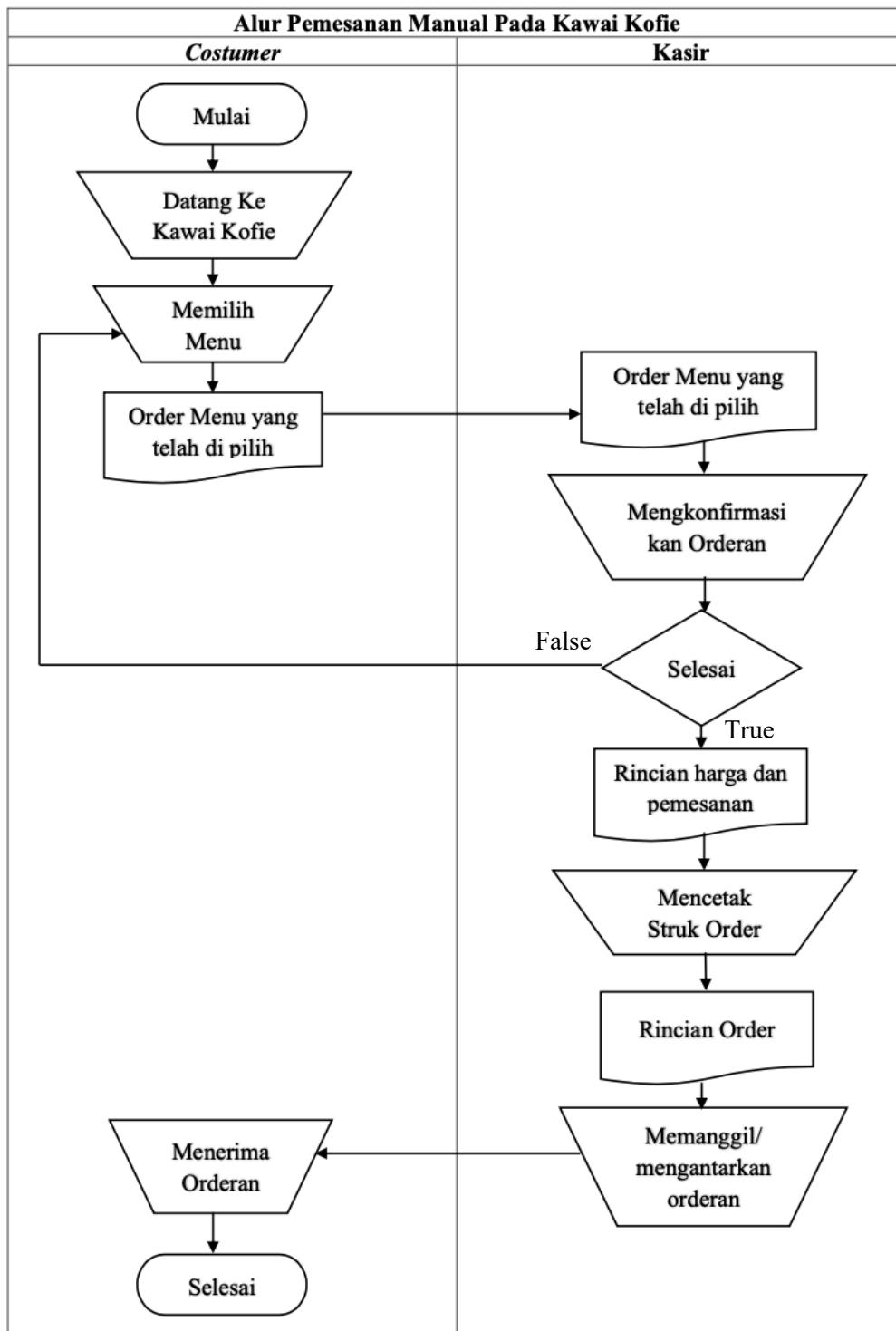
##### **4.1.1 Analisis Kelemahan Sistem Lama**

Dalam analisis yang dilakukan, menemukan kelemahan yang ada pada sistem lama yaitu kawai kofie yang memiliki berbagai aktifitas transaksi dengan rutinitas yang tinggi. Banyaknya data maupun informasi yang harus dikelola dengan baik oleh karyawan tetapi dengan sistem pengelolaan yang masih kurang optimal seperti menu yang tersedia hanya berupa tulisan, pemesanan yang dilakukan langsung pada bagian kasir menyebabkan antrian yang Panjang

Adapun masalah yang sering terjadi Ketika pelanggan dan pegawai ingin mengetahui berbagai informasi seperti daftar menu, profil Kawai Kofie dan proses transaksi yang ada di Kawai Kofie maka perlu mendatangi langsung

###### **4.1.1.1 *Flowmap* Sistem Lama**

Berikut adalah flowmap sistem lama yang di gunakan oleh kawai kofie :



**Gambar 4.1 Alur Pemesanan Manual Pada Kawai Kofie**

(Sumber : Data diolah, 2023)

Pada gambar alur *flowmap* pemesanan sistem lama dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Para pelanggan datang ke Kawai Kofie
2. Kemudian pelanggan langsung memesan makanan di bagian kasir
3. Pelanggan menentukan menu yang akan di pesan
4. Barista/kasir menginput menu yang pilih oleh pelanggan
5. Barista/kasir mengkonfirmasi orderan pelanggan
6. Kasir/barista memberitahu Rincian harga dari pemesanan
7. Pelanggan membayar pemesanan
8. Barista/kasir mencetak struk order
9. Pelanggan duduk ke meja dan kursi yang tersedia
10. Barista/pelayan mengantarkan pemesanan.
11. Pelanggan menerima orderan

#### **4.1.1.2 *Analisis PIESCES***

Analisis *PIESCES* adalah suatu sistem yang digunakan untuk mengenali sistem kerja pada suatu nisasi untuk menentukan kelayakan suatu sistem. Kriteria analisis pieces yaitu kinerja (*Performance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economic*), pengendalian (*Control*) efisiensi (*Efficiency*) dan pelayanan (*service*)

##### **1. Analisis Kinerja**

Analisi kinerja diukur dengan (*Throughput*) dan (*Response time*) *Throughput* adalah jumlah informasi yang dihasilkan dalam

waktu tertentu, sedangkan *Response time* merupakan waktu tunggu antara permintaan informasi dengan tanggapan yang dihasilkan sistem informasi Adapun perkiraan perbandingan antara sistem lama dengan sistem baru yang akan dibuat adalah sebagai berikut

**Tabel 4.1 Analisis kinerja**

Sistem yang Berjalan	Sistem yang Diusulkan
Dalam proses pemesanan yang berjalan saat ini barista cukup kewalahan di saat kawai kofie ramai dengan pengunjung, hal ini di karenakan saat ada pelanggan yang datang, barista harus beralih ke kasir untuk melayani pelanggan dalam memesan makanan dan minuman serta menunggu pelanggan memilih menu yang akan di pesan	Dengan adanya sistem ini pelanggan dapat memilih menu sambil duduk di meja serta barista dapat melakukan pekerjaan nya yang lain di saat pelanggan memilih menu yang akan di pesan

(Sumber: Data diolah 2023)

## 2. Analisis Informasi (Information).

Kemampuan sistem informasi dalam menghasilkan informasi yang akurat dapat dievaluasi untuk menangani masalah dan peluang untuk mengatasi masalah tersebut. Adapun perkiraan perbandingan antara sistem lama dengan sistem baru yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.2 Analisis Informasi (Information)**

<b>Sistem yang Berjalan</b>	<b>Sistem yang Diusulkan</b>
Dengan sistem lama pelanggan perlu bertanya terlebih dahulu kepada staff untuk mengetahui detail menu maupun ketersediaan stok yang ada.	Dengan adanya sistem baru informasi yang di dapat oleh pelanggan mengenai detail menu yang tersedia pada Kawai Kofie lebih jelas dan akurat tanpa perlu bertanya kepada staff.

(Sumber: Data diolah 2023)

### 3. Analisis Ekonomi (Economic)

Analisi ekonomi adalah penilaian sistem dari segi finansial, persoalan ekonomi dan peluang terkait dengan masalah biaya. Adapun perkiraan perbandingan antara sistem lama dengan sistem baru yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Analisi Ekonomi (Economic)**

<b>Sistem yang Berjalan</b>	<b>Sistem yang Diusulkan</b>
Dengan sistem lama kegiatan laporan dan transaksi dilakukan dengan kertas, kalkulator, penggaris yang membuat penambahan biaya setiap barang tersebut habis.	Dengan adanya system ini, pengguna mendapatkan informasi lebih murah karena jaringan <i>wifi</i> sudah termasuk untuk biaya bulanan dari Kawai Kofie, dan

	laporan pun dapat dibuka oleh admin dimana saja.
--	--

(Sumber: Data diolah 2023)

#### 4. Analisis Pengendalian (*Control*)

Pengendalian digunakan untuk pengontrolan sistem penggajian ini untuk meningkatkan kinerja sistem, mencegah atau mendeteksi penyalahgunaan sistem dan menjamin keamanan data dari pihak luar yang tidak berkepentingan serta menjamin keamanan informasi yang dihasilkan. Adapun perkiraan perbandingan antara sistem lama dengan sistem baru yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.4 Analisis Pengendalian (*Control*)**

Sistem yang Berjalan	Sistem yang Diusulkan
Dengan sistem lama, dalam pengelolaan laporan masih dengan proses manual dan penyimpanan berupa laporan fisik saja. Sehingga beresiko laporan dapat hancur maupun hilang, lambatnya proses pencarian laporan pada saat dibutuhkan.	Dengan sistem baru, pengelolaan laporan akan lebih efisien karena melibatkan sebuah sistem dan database yang berguna untuk mempercepat pencarian laporan yang dibutuhkan dan amannya tempat penyimpanan laporan.

(Sumber: Data diolah 2023)

#### 5. Analisis Efisiensi (*Efficiency*)

Analisis efisiensi berkaitan dengan bagaimana sumber daya yang ada dapat digunakan dengan sebaik dan sehemat mungkin guna untuk meminimalkan pemborosan. Adapun perkiraan perbandingan antara sistem lama dengan sistem baru yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Efesiensi (*Efficiency*)**

Sistem yang Berjalan	Sistem yang Diusulkan
Dengan sistem yang lama kasir terlalu lama menunggu pelanggan dalam memilih menu hal ini menyebabkan banyak nya antrian lainnya menunggu.	Dengan adanya sistem baru kasir tidak perlu menunggu pelanggan memilih menu saat ingin memesan, dengan demikian bagian kasir bisa melaukan pekerjaan yang lain tanpa harus menunggu pelanggan memesan.

(Sumber: Data diolah 2023)

#### 6. Analisis Pelayanan (*Service*)

Analisis pelayanan merupakan situasi tentang layanan yang disediakan oleh sistem yang berjalan saat ini. Pelayanan yang diberikan sangat mendukung dalam proses penggajian. Guna untuk meningkatkan pelayanan terhadap karyawan, sehingga karyawan merasa puas dengan upah yang mereka dapat sesuai dengan hasil kerja yang dilakukan. Adapun perkiraan perbandingan antara sistem lama dengan sistem baru yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.6 Analisis Pelayanan (*Service*)**

Sistem yang Berjalan	Sistem yang Diusulkan
Dengan sistem lama, kasir harus menunggu pelanggan selesai memilih menu, lalu dilanjutkan dengan mentalkan jumlah pesanan dan konfirmasi stok ke bagian dapur sehingga terjadinya antrian panjang pada saat cafe sedang ramai.	Dengan sistem baru, pelanggan dapat memilih menu dari meja makan serta mendapatkan informasi detail menu dan ketersediaan stok menu tanpa harus mengantre lagi. Sehingga menjadikan pelayanan cafe menjadi cepat dan nyaman.

(Sumber: Data diolah 2023)

#### 4.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Untuk mempermudah menganalisis sebuah sistem, dibutuhkan dua jenis analisis kebutuhan yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional. Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisikan tentang proses – proses apa saja yang dilakukan oleh sistem. Kebutuhan non-fungsional adalah kebutuhan yang menitikberarkan pada properti prilaku yang dimiliki oleh sistem.

##### 4.1.2.1 Kebutuhan Fungsional

Dalam kebutuhan fungsional sistem ini menjelaskan apa saja yang bisa dilakukan sistem nantinya, beberapa di antaranya yaitu :

1. Admin/Kasir dapat melakukan
  - a. Admin dapat melihat data pesanan pelanggan
  - b. Admin dapat mengelola data pesanan pelanggan
  - c. Admin dapat melihat data menu

- d. Admin dapat mengelola data menu
2. Pelanggan dapat melakukan
- a. Pelanggan dapat melihat data pesanan pelanggan
  - b. Pelanggan dapat mengelola data pesanan pelanggan
  - c. Pelanggan dapat melihat data menu

#### **4.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional**

Adapun kebutuhan non fungsional adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras (Hardware) yang di perlukan untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Web Pada Kawai Kofie Menggunakan Framework CodeIgniter dan Mysql adalah sebagai beriku :

**Tabel 4.7 Perangkat Keras (*Hardware*)**

Hardware	Keterangan
Processor	AMD E2-1800 with Radeon(TM) R2 Graphic atau diatasnya
RAM	4 GB
Hardisk	350 GB
Monitor	Resolusi 1366 x 768 pixels
Jaringan Internet	Wifi atau Kouta data seluler

(Sumber : data diolah, 2023)

2. Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak (Software) yang digunakan untuk sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Web Pada Kawai Kofie Menggunakan Framework CodeIgniter dan Mysql adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Perangkat Lunak (*Software*)**

Sofware	Keterangan
Xampp 7.4.1-1	Web & SQL Server
CodeIgniter3	Framework
Github	Menyimpan dan mengelola kode
Google Chrome	Web Browser
Visual Studi Code	Teks Editor

(Sumber : data diolah, 2023)

### 3. *Security* atau Keamanan

Sistem dan database yang dilengkapi dengan *password* dan setiap *user* yang akan menggunakan sistem telah ditentukan berdasarkan level hak aksesnya.

### 4. Informasi

Sistem informasi pelayanan pemesanan berbasis web dengan kemampuannya mengintegrasikan data dan memproses data - data akan memudahkan Analisa antar data dalam menjalankan informasi, mengelola data maupun pembuatan laporan

### 5. Kinerja

Semua kegiatan baik pencatatan pemesanan, transaksi laporan, serta penyajian informasi sudah terkomputerisasi sehingga kinerja lebih efektif dan efisien waktu

#### 4.1.3 Analisis Kelayakan Sistem

##### 1. Kelayakan Teknis

Untuk penerapan sistem informasi Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Kawai Kofie sudah memiliki infrastruktur yang baik dari segi teknologinya. Sistem pemesanan makanan dan minuman ini merupakan sebuah sistem berbasis web yang digunakan untuk membantu proses penjualan dan pemesanan serta untuk mencatat hasil laporan penjualan harian, sehingga proses ini membutuhkan personal infrastruktur jaringan yang baik. Semua itu berguna bagi pemilik, karyawan dan pelanggan Kawai Kofie dalam melakukan proses pemesanan dan proses penjualan

Analisis kelayakan teknis pada sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web pada kawai kofie menggunakan framework codeigniter dan Mysql meliputi:

- a) Berdasarkan dari kebutuhan non fungsional yang ada maka terlihat bahwa kebutuhan teknis berupa komputer, Ipad atau handphone dan printer dengan spesifikasi yang dibutuhkan relatif mudah di dapat.
- b) Secara umum, persyaratan perangkat lunak untuk mengembangkan aplikasi tersedia secara gratis, seperti XAMPP, *google chrome*,

*Visual Studio Code*, dan *HeidiSQL*. Aplikasi tersebut mudah diakses dan didapatkan secara gratis

Berdasarkan kedua hasil analisis diatas, dapat diisimpulkan secara teknis sistem yang diusulkan layak untuk dikembangkan

## 2. Kelayakan Operasional

kelayakan operasional menyangkut beberapa aspek, untuk disebut layak secara operasional usulan kebutuhan sistem harus benar - benar bisa menyelesaikan masalah yang ada disisi pemesan, sistem informasi benar - benar dibutuhkan oleh pengguna tepat pada saat pengguna menginginkan sistem pelayanan pemesanan berbasis Web pada Kawai Kofie hal ini dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan seperti informasi menu makanan dan minuman daftar transaksi yang telah dilakukan oleh pelanggan dan laporan penjualan harian sistem yang dilakukan ini juga mudah dipahami dan digunakan oleh penggunanya

## 3. Kelayakan Ekonomi

Pembangunan sistem baru tentunya membutuhkan investasi ataupun dana yang tidak sedikit untuk mendapatkan manfaat di masa yang akan datang sumber daya dan sumber dana diperlukan dalam pembangunan sistem baru sebagai bentuk investasi.

Untuk menganalisis kelayakan ekonomi digunakan kalkulasi analisis biaya dan manfaat ( cost benefit analysis ). Adapun tujuan dari analisis biaya dan manfaat adalah untuk memberikan gambaran kepada pengguna apakah manfaat yang diperoleh dari sistem baru lebih besar dibandingkan dengan biaya yang dikeluarkan. Pada analisis biaya dan manfaat, ada beberapa

metode kuantitatif yang digunakan untuk menemukan tanda kelayakan proyek. Untuk melakukan analisa biaya dan manfaat diperlukan dua komponen yaitu komponen biaya Dan komponen manfaat

a) Komponen Biaya

Biaya yang berhubungan dengan pembuatan sistem ini dapat diklasifikasikan kedalam 3 kategori utama, yaitu:

1. Biaya pengadaan (*procurement cost*), yaitu biaya pembelian perangkat keras sebelum sistem dioperasikan
2. Biaya pengembangan, yaitu biaya pembuatan perangkat lunak sistem yang meliputi biaya konsultasi, yaitu biaya tahap Analisa sistem, biaya tahap desain sistem dan biaya tahap penerapan sistem
3. Biaya operasi dan biaya perawatan, yaitu biaya yang dikeluarkan untuk menjalankan sistem, yaitu biaya overhead, biaya perawatan terhadap perangkat keras dan perangkat lunak.
4. Biaya hosting merupakan biaya yang di gunakan untuk dapat mengakses program secara online

b) Komponen Manfaat

Manfaat yang di dapat dari sistem informasi diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Keuntungan berwujud (*tangible benefit*) adalah keuntungan yang berupa penghematan atau peningkatan di dalam administrasi yang dapat diukur dalam bentuk satuan nilai uang. Keuntungan berwujud antara lain:
  - Pengurangan biaya operasi

- Pengurangan biaya lembur
  - Pengurangan biaya perlengkapan
2. Keuntungan tak berwujud (*intangible benefit*), adalah keuntungan yang sulit atau tidak mungkin diukur dalam bentuk satuan uang.
- Keuntungan tersebut antara lain:
- Keandalan dan ketersediaan sistem
  - Peningkatan efektivitas karyawan dan sistem penjualan
  - Peningkatan kepuasan karyawan dan admin
4. Kelayakan Hukum
- Melihat dari segi hukum dan peraturan yang berlaku pembuatan aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web tidak menyimpang dari peraturan hukum yang berlaku yang telah ditetapkan oleh pemerintah maupun peraturan atau hukum yang ada dikarenakan aplikasi ini tidak mengandung penipuan kejahatan yang marak di Indonesia serta semua perangkat lunak yang digunakan menggunakan original software hak cipta yang telah dilindungi oleh undang undang yang dibuat. Legalitas *software* developer seperti Xampp, Google Chrome, Visual studio code, dan HeidiSQL, merupakan jenis aplikasi *open source*, dan bisa digunakan secara gratis

## 4.2 Desain Sistem

Desain sistem adalah proses pengembangan spesifikasi bar berdasarkan hasil analisis sistem. Adapun tujuan tetap perancangan sistem, yaitu:

- 1) Memenuhi kebutuhan pemakai sistem

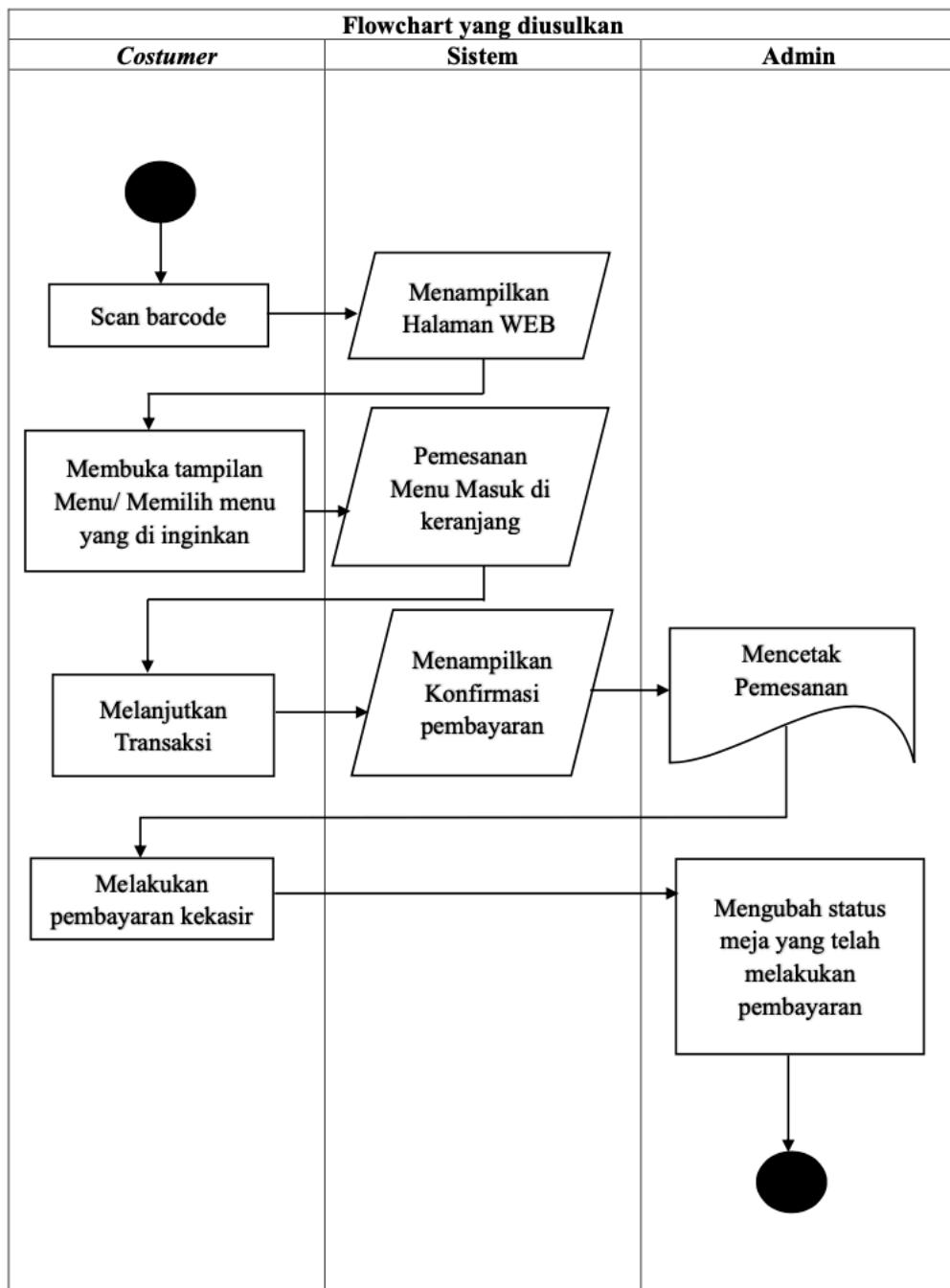
- 2) Memberikan gambaran yang jelas dan perancangan implementasi yang lengkap
- 3) Membrikan gambaran umum tentang sistem yang diusulkan dengan tujuan agar sistem akan mampu memberikan solusi dari permasalahan – permasalahan yang ada.

#### 4.2.1 Desain Logis

Desain logis adalah konsep bagaimana data dapat mempresentasikan sebuah kenyataan, dimasukkan ke dalam sebuah pemrosesan logika dan dapat menghasilkan informasi.

##### 4.2.1.1 *Flowmap* system yang diusulkan

- 1) *Flowmap* Sistem Pemesanan



**Gambar 4.2 Flowchart yang diusulkan**

(Sumber : Data diolah, 2023)

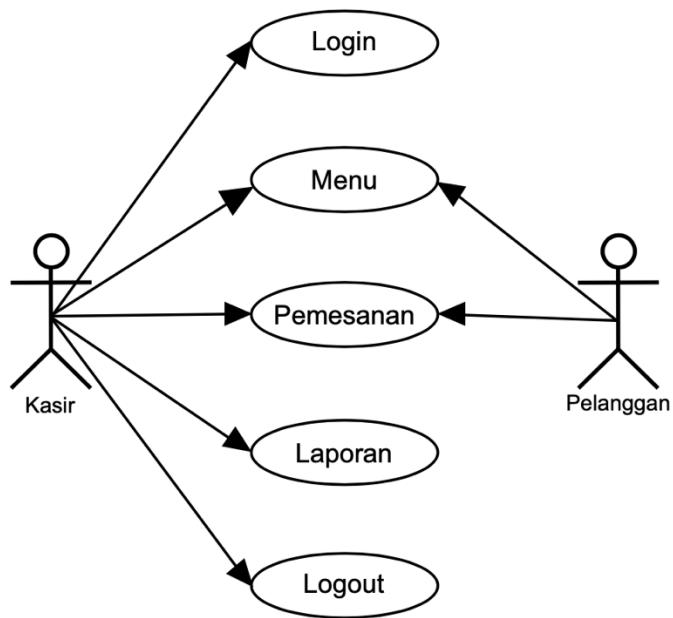
Pada gambar alur *Flowchart* Pemesanan Sistem yang diusulkan dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Pelanggan melakukan Scan barcode untuk masuk kedalam web
- 2) Sistem menampilkan data menu Kawai Kofie
- 3) Pelanggan memilih menu yang ingin di pesan
- 4) Sistem menampung data - data menu yang di pilih oleh pelanggan
- 5) Pelanggan melihat data data menu yang di pilih
- 6) Pelanggan melakukan pemesanan
- 7) Pesanan masuk kedalam sistem admin
- 8) Admin melihat detail pesanan
- 9) Pesanan diterima dan dibuat
- 10) Total pesanan masuk ke pelanggan
- 11) Pelanggan melakukan pembayaran ke kasir

#### 4.2.1.2 *Unified Modeling Language ( UML )*

- 1) *Use Case Diagram*

Berikut adalah usecase diagram untuk menjelaskan mengenai perancangan sistem “Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Kawai Kofie Menggunakan Framework CodeIgniter dan MySQL ” :

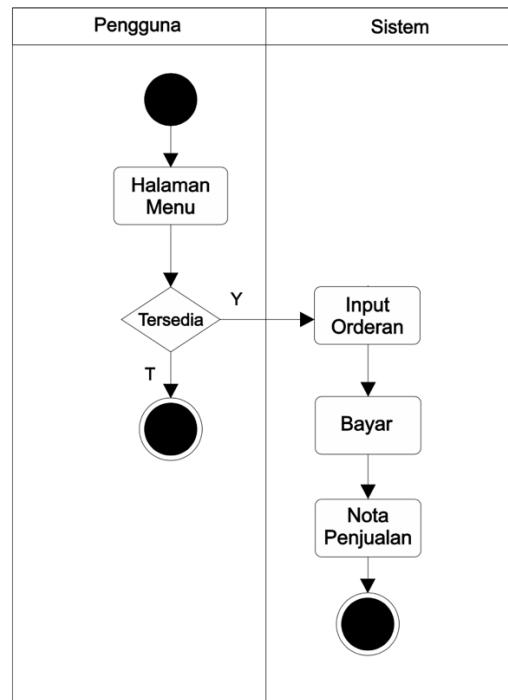


**Gambar 4.3 Use Case Diagram**

(Sumber: Data diolah, 2023)

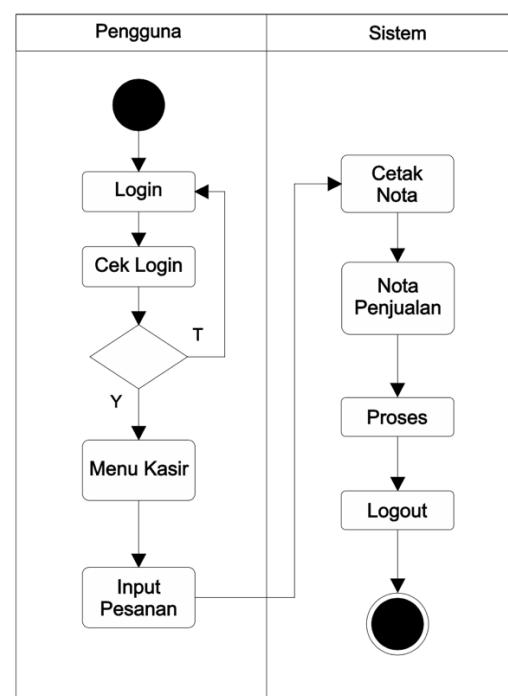
2) *Activity Diagram*

Berikut adalah urusan dari proses sistem yang akan dibuat melalui activity diagram dari masing-masing use case.



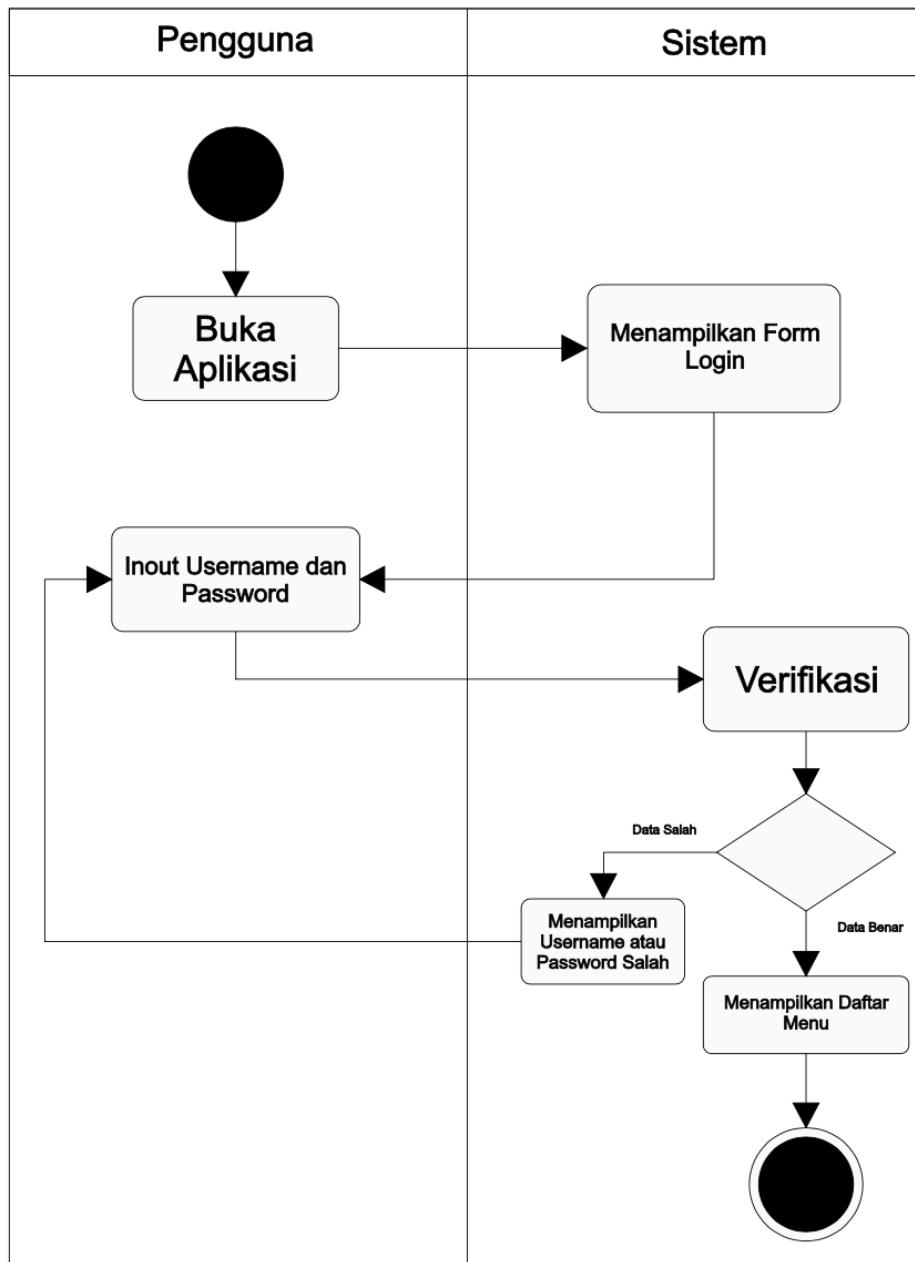
**Gambar 4.4 Activity Diagram Pelanggan**

(Sumber: Data diolah, 2023)



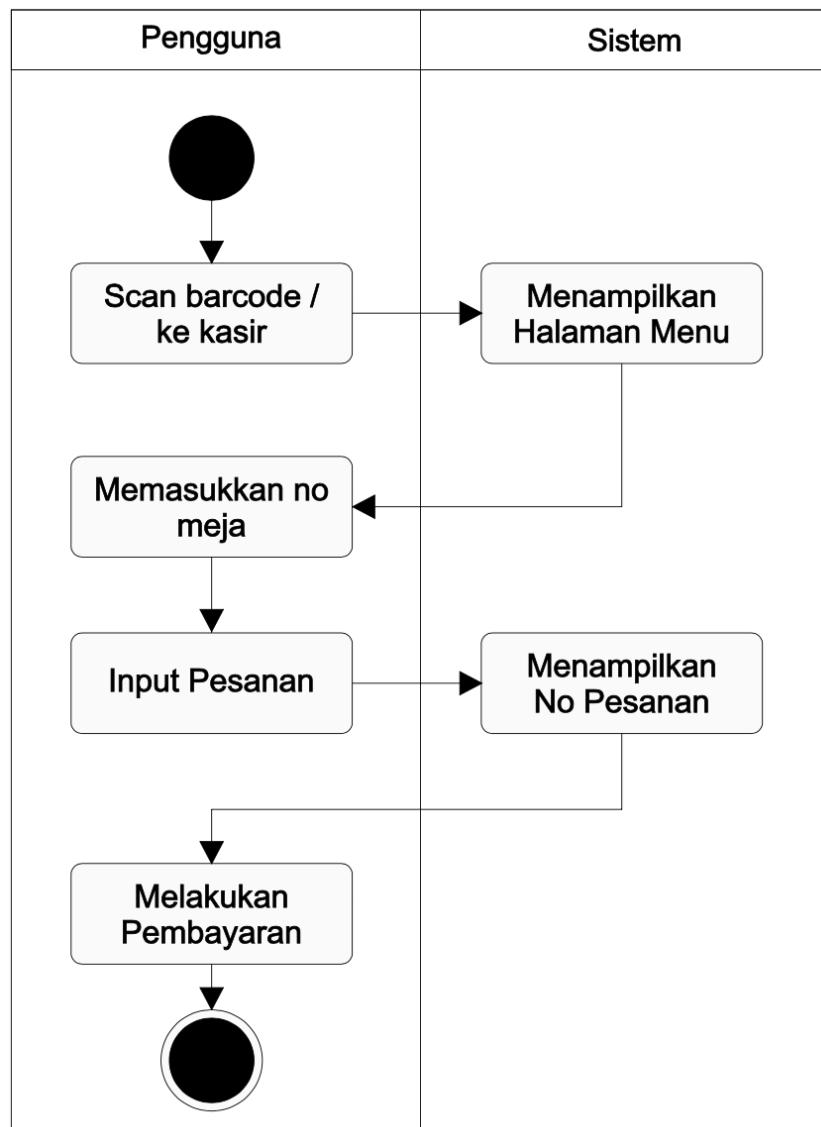
**Gambar 4.5 Activity Diagram Admin**

(Sumber: Data diolah, 2023)



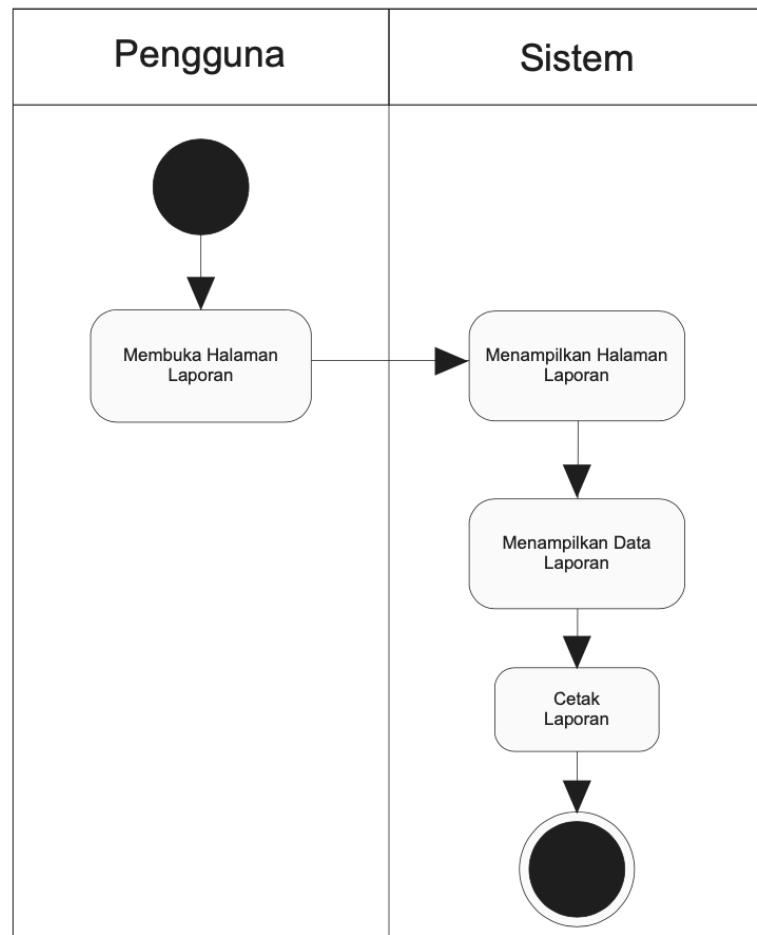
**Gambar 4.6 Activity Diagram Login admin**

(Sumber: Data diolah, 2023)



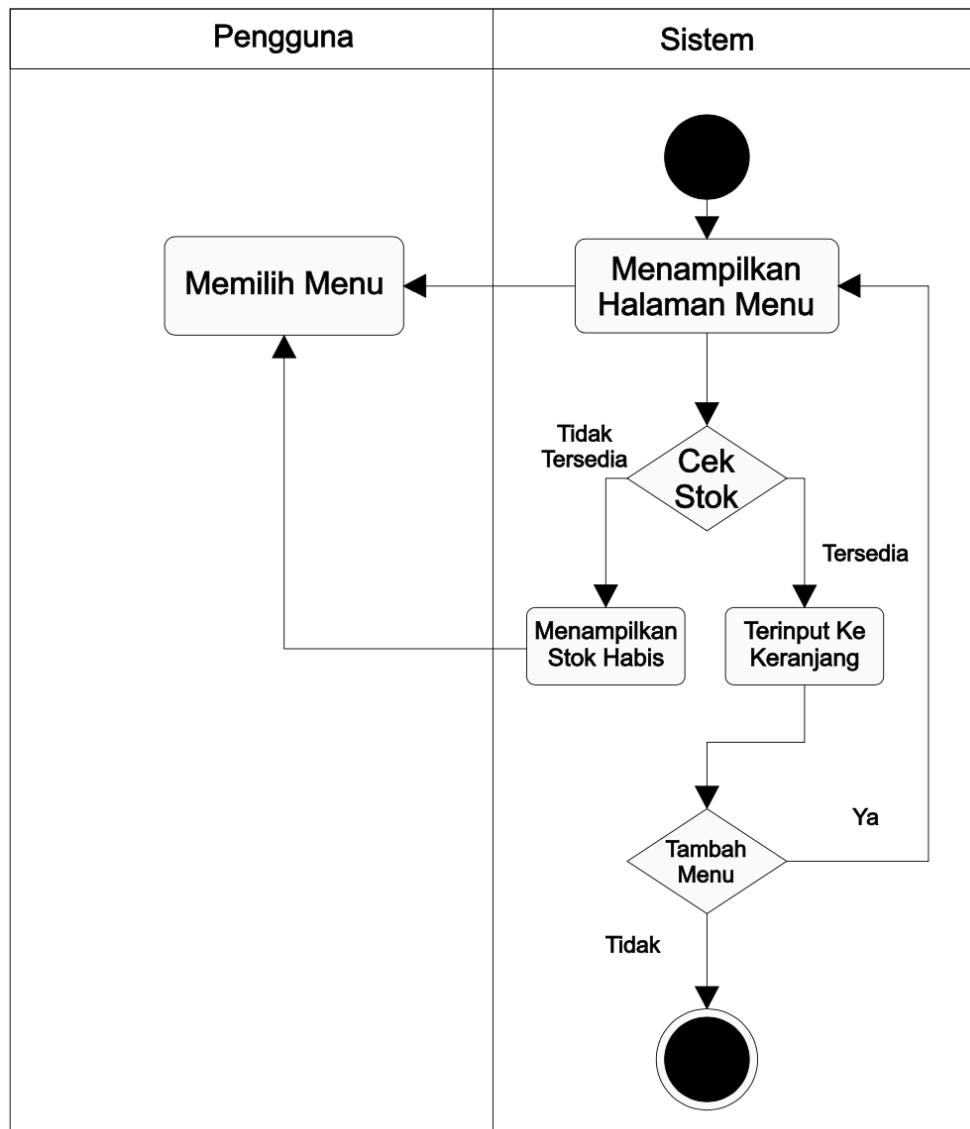
**Gambar 4.7 Activity Diagram Pemesanan**

(Sumber: Data diolah, 2023)



**Gambar 4.8 Activity Diagram Laporan**

(Sumber: Data diolah, 2023)

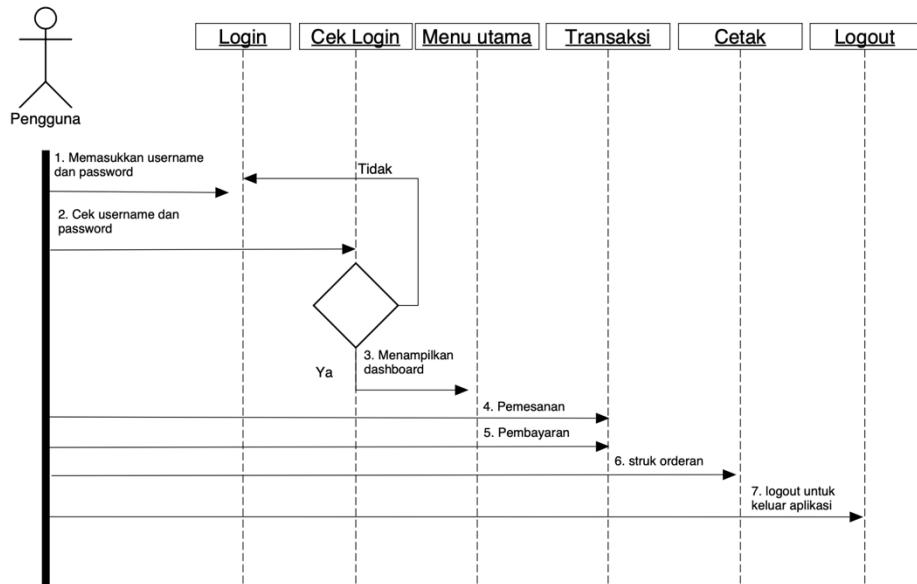


**Gambar 4.9 Activity Diagram Menu**

(Sumber: Data diolah, 2023)

### 3) Sequence Diagram

Berikut adalah Sequence diagram yang menjelaskan interaksi objek berdasarkan urutan waktu

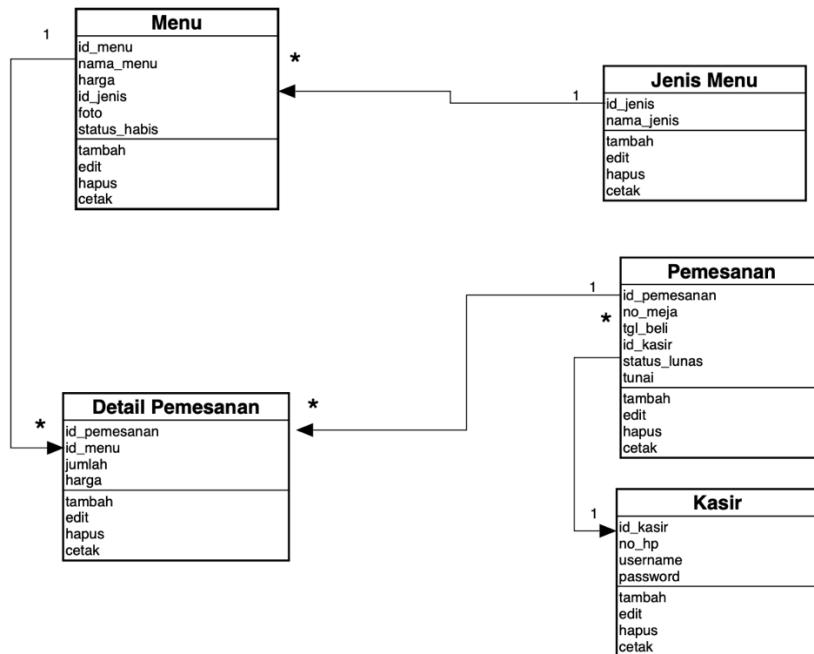


**Gambar 4.10 Sequence Diagram**

(Sumber: Data diolah, 2023)

#### 4) Class Diagram

Class Diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membuat sistem. Kelas - kelas tersebut dan metode atau operasi. Berikut adalah class diagram dari sistem informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Kawai Kofie Menggunakan Framework CodeIgniter dan MySQL .



**Gambar 4.11 Class Diagram**

(Sumber: Data diolah, 2023)

#### 4.2.1.3 Normalisasi

Normalisasi adalah proses pengelompokkan atribut data yang membentuk entitas sederhana, fleksibel, dan mudah beradaptasi, sehingga dapat dipastikan bahwa database yang dibuat berkualitas baik. Pada normalisasi terhadap table pada database dapat dilakukan dengan 4 (empat) tahap normalisasi antara lain:

- 1) Bentuk Tidak Normal (UNF)

Merupakan bentuk tidak normal berdasarkan data yang telah diperoleh serta mengandung kerangkapan data

<b>Tabel Pemesanan</b>
id_pemesanan (PK)
id_kasir (FK)
username
tgl_beli
id_menu (FK)
nama_menu
harga
id_jenis (FK)
nama_jenis
jumlah
tunai
foto
status_habis
status_lunas

**Gambar 4.12 Bentuk Normal UNF**

(Sumber: Data diolah, 2023)

## 2) Bentuk Normal Pertama (1NF)

Bentuk normal pertama yang biasa dikenakan pada table yang belum ternormalisasi. Tabel yang belum ternormalisasi adalah tabel yang memiliki atribut berulang.

1NF

<b>Tabel Pemesanan</b>	<b>Tabel Menu</b>	<b>Tabel Kasir</b>
id_pemesanan (PK)	id_menu (PK)	id_kasir (PK)
id_kasir (FK)	nama_menu	username
no_meja	harga	no_hp
tgl_beli	id_jenis (FK)	password
id_pemesanan (FK)	nama_jenis	
id_menu (FK)	foto	
jumlah	status_habis	

**Gambar 4.13 Bentuk Normal 2NF**

(Sumber: Data diolah, 2023)

### 3) Bentuk Normal Kedua (2NF)

Bentuk normal kedua didefiniskan berdasarkan dependensi fungsional. Suatu relasi berada dalam bentuk normal hanya jika:

- Berada dalam bentuk normal pertama
- Semua atribut bukan kunci memiliki dependensi sepenuhnya terhadap kunci primer

2NF			
Tabel Pemesanan	Tabel Detail Pemesanan	Tabel Kasir	Tabel Menu
id_pemesanan (PK)	id_pemesanan (FK)	id_kasir (PK)	id_menu (PK)
id_kasir (FK)	id_menu (FK)	username	nama_menu
no_meja (FK)	jumlah	no_hp	harga
tgl_beli	harga	password	id_jenis (FK)
satatus_lunas			nama_jenis
tunai			foto
			status_habis

**Gambar 4.14 Bentuk Normal 2NF**

(Sumber: Data diolah, 2023)

### 4) Bentuk Normal Ketiga (3NF)

Normalisasi database dalam bentuk 3NF bertujuan untuk menghilangkan seluruh atribut atau *field* yang tidak berhubungan dengan *primary key*. Dengan demikian tidak ada ketergantungan transitif pada setiap kandidat *key*. Syarat dari bentuk normal ketiga atau 3NF adalah:

- Memenuhi semua persyaratan dari bentuk normal kedua
- Menghapus kolom yang tidak tergantung pada *primary key*

3NF

<b>Tabel Pemesanan</b>	<b>Tabel Detail Pemesanan</b>	<b>Tabel Kasir</b>
id_pemesanan (PK)	id_pemesanan (FK)	id_kasir (PK)
id_kasirFK)	id_menu (FK)	username
no_meja (FK)	jumlah	no_hp
tgl_beli	harga	password
status_lunas		
tunai		

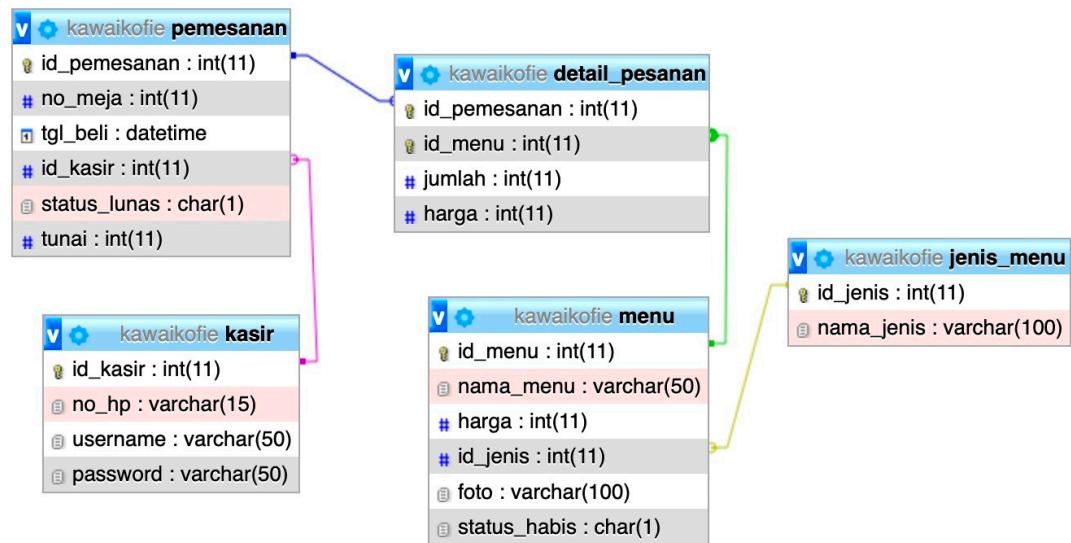
<b>Tabel Jenis Menu</b>	<b>Tabel Menu</b>
id_jenis (PK)	id_menu (PK)
nama_jenis	nama_menu
	harga
	id_jenis (FK)
	foto
	status_habis

**Gambar 4.15 Bentuk Normal 3NF**

(Sumber: Data diolah, 2023)

#### 4.2.1.4 *Enhanced Entity Relationship*

Tahap ini menjelaskan hubungan antara entitas yaitu menggambarkan suatu model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan dalam *Enhanced Entity Relationship* yang terdiri dari sejumlah entitas. Berikut merupakan hubungan entitas yang saling berhubungan dengan perancangan yang akan dilakukan:



**Gambar 4.16 Enhanced Entity Relationship**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

#### 4.2.1.5 Desain Database

Desain database adalah proses menghasilkan detail (rinci) model data dari database, dengan tujuan untuk menentukan data-data yang dibutuhkan dalam system, sehingga informasi yang dihasilkan dapat terpenuhi dengan baik

**Tabel 4.9 Jenis\_Menu**

#	Nama	Tipe Data	Null	Default
1	Id_jenis ( Primary key )	Integer(11)	no	Auito_increment
2	Nama_jenis	Varchar(100)	yes	Tidak ada nilai awal

(Sumber : Data diolah, 2023)

**Tabel 4.10 Menu**

#	Nama	Tipe Data	Null	Default
1	Id_menu ( primary key )	Integer(11)	no	Auto_increment
2	Nama_menu	Varchar(50)	yes	Tidak ada nilai awal
3	Harga	Integer(11)	yes	Tidak ada nilai awal

4	Id_jenis ( foreign key )	Integer(11)	yes	Tidak ada nilai awal
5	Foto	Varchar(100)	yes	Tidak ada nilai awal
6	Status_habis	Char(1)	no	Tidak ada nilai awal

(Sumber : Data diolah, 2023)

**Tabel 4.11 Detail\_pesanan**

#	Nama	Tipe Data	Null	Default
1	Id_pemesana ( foreign key )	Integer(11)	No	Tidak ada nilai awal
2	Id_menu ( foreign key )	Integer(11)	No	Tidak ada nilai awal
3	Jumlah	Integer(11)	Yes	Tidak ada nilai awal
4	Harga	Interegr(11)	yes	Tidak ada nilai awal

(Sumber : Data diolah, 2023)

**Tabel 4.12 Kasir**

#	Nama	Tipe Data	Null	Default
1	Id_kasir ( primary key )	Integer(11)	No	Auto_increment

2	No_hp	Integer(11)	Yes	Tidak ada nilai awal
3	Usernamae	Integer(11)	Yes	Tidak ada nilai awal
4	password	Integer(11)	Yes	Tidak ada nilai awal

(Sumber : Data diolah, 2023)

**Tabel 4.13 Pemesanan**

#	Nama	Tipe Data	Null	Default
1	Id_pemensana ( primary key)	Integer(11)	No	Auto_increment
2	No_meja ( foreign key )	Integer(11)	Yes	Tidak ada nilai awal
3	Tgl_beli	datetime	Yes	Tidak ada nilai awal
4	Id_kasir ( foreign key )	Integer(11)	Yes	Tidak ada nilai awal
5	Status_lunas	Char(1)	No	Tidak ada nilai awal
6	Tunai	Int(11)	Yes	Tidak ada nilai awal

(Sumber : Data diolah, 2023)

#### 4.2.2 Desain Fisik

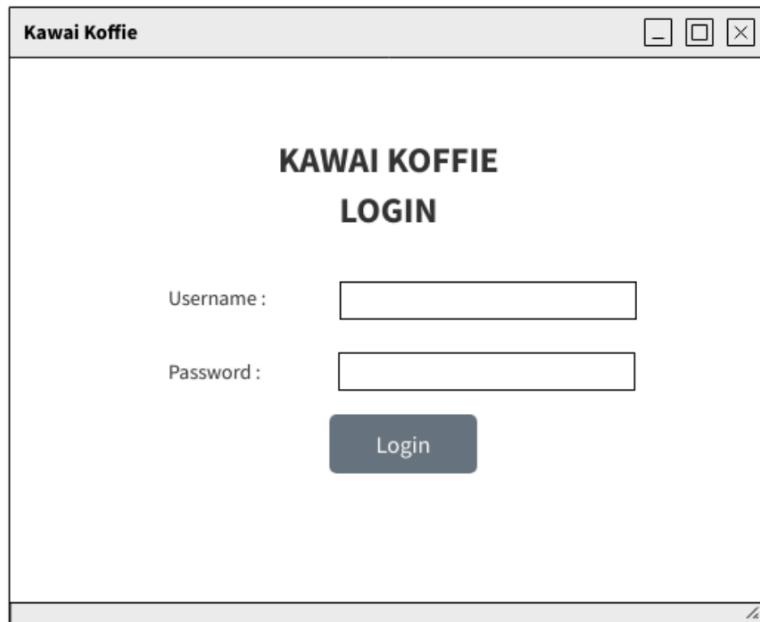
Desain Fisik pada bagian ini, spesifikasi logis diubah ke dalam detail teknologi di mana pemrograman dan pengembangan sistem bisa diselesaikan. Pada tahapan inilah aktifitas coding dilakukan (Hanif Al Fatta, 2007).

##### 4.2.2.1 Desain Antar Muka

Desain Antar Muka adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Desain dan penyusunan tampilan antar muka perlu diperhatikan untuk menghasilkan tampilan yang bagus (Schlatter, 2013).

Desain Antarmuka (Input) merupakan salah satu rancangan masukan yang mengatur tata letak dari program yang bertujuan untuk mengetahui seperti apa antarmuka dari suatu sistem ketika perangkat lunak dikembangkan. Berikut adalah rancangan antarmuka Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web pada kawai kofie :

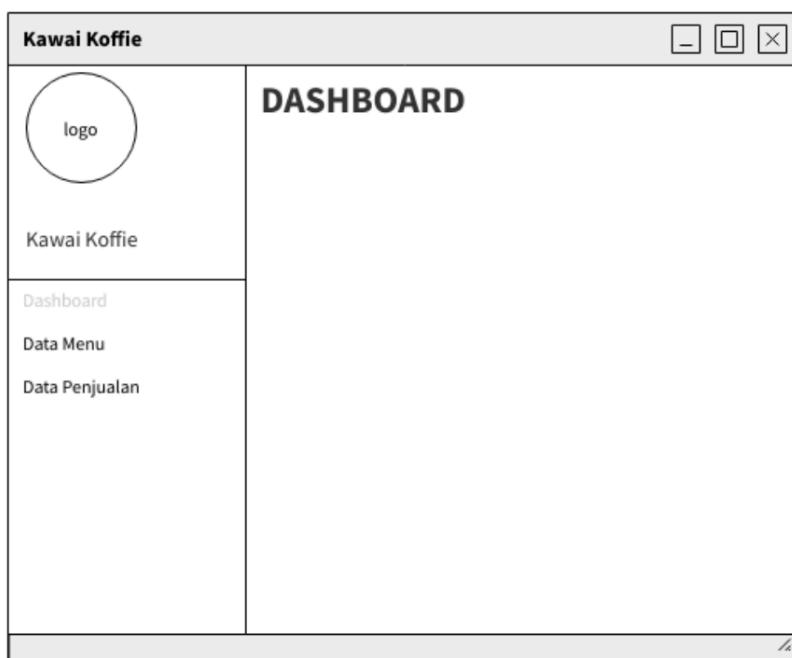
1) Ranacangan Login Admin



**Gambar 4.17 Desain Antarmuka form Login**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

2) Rancangan halaman admin



**Gambar 4.18 Desain Antarmuka Halaman Dashboard**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

- 3) Rancangan halaman data jenis menu

No	Nama Jenis	Aksi
		<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>

**Gambar 4.19 Desain Antarmuka jenis menu**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

- 4) Rancangan halaman Input data jenis menu

**Kawai Koffie - Jenis Menu**

**TAMBAH  
JENIS MENU**

Nama Jenis :

Simpan

**Gambar 4.20 Desain Antarmuka Input Jenis Menu**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

- 5) Rancangan halaman edit data jenis menu

Kawai Koffie - Jenis Menu

UBAH  
JENIS MENU

Nama Jenis :

Simpan

**Gambar 4.21 Desain Antarmuka Edit Jenis Menu**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

- 6) Rancangan halaman data menu

Id	Foto	Nama Menu	Harga	Jenis	Aksi
					<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Set Habis</a>

**Gambar 4.22 Desain Antarmuka Halaman menu**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

## 7) Rancangan halaman input menu

Kawai Koffie - Menu

**TAMBAH MENU**

Nama Menu :

Harga :

Jenis Menu : Mocktail

Foto : Choose File No file chosen

Simpan

Gambar 4.23 Desain Antarmuka Input data menu

(Sumber: Data Diolah, 2023)

## 8) Rancangan halaman edit data menu

Kawai Koffie - Menu

**UBAH MENU**

Nama Menu :

Harga :

Jenis Menu : Mocktail

Foto : Choose File No file chosen

Simpan

Gambar 4.24 Desain Antarmuka Edit data menu

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

9) Rancangan halaman data pemesanan

No Nota	No Meja	Tanggal	Kasir	Status Lunas	Aksi
					<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Detail Pesanan</a>

**Gambar 4.25 Desain Antarmuka data pemesanan**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

10) Rancangan halaman data detail pemesanan

No Meja	Nama Menu	Harga	Qty	Aksi
				<a href="#">Hapus</a>

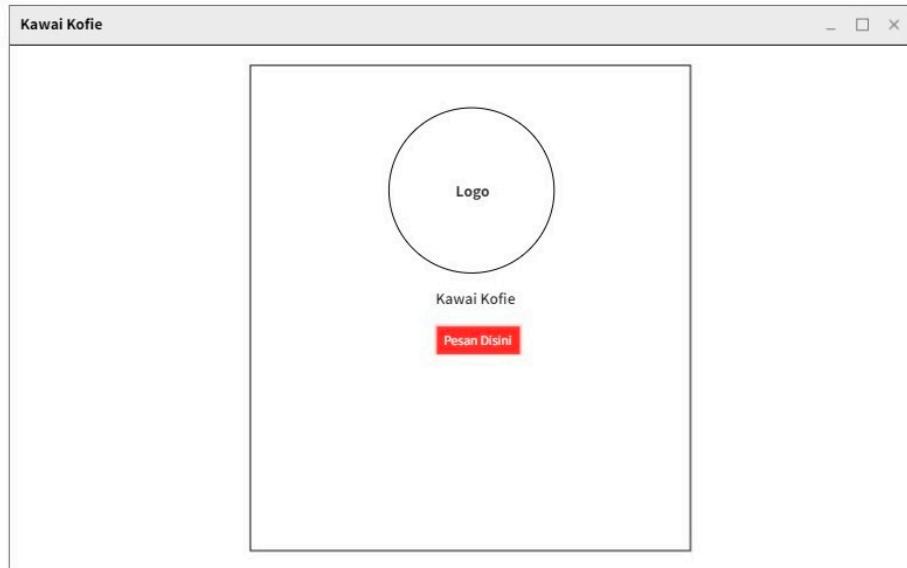
Select  Harga Qty Simpan

Kembali Pembayaran

**Gambar 4.26 Desain Antarmuka data detail pemesanan**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

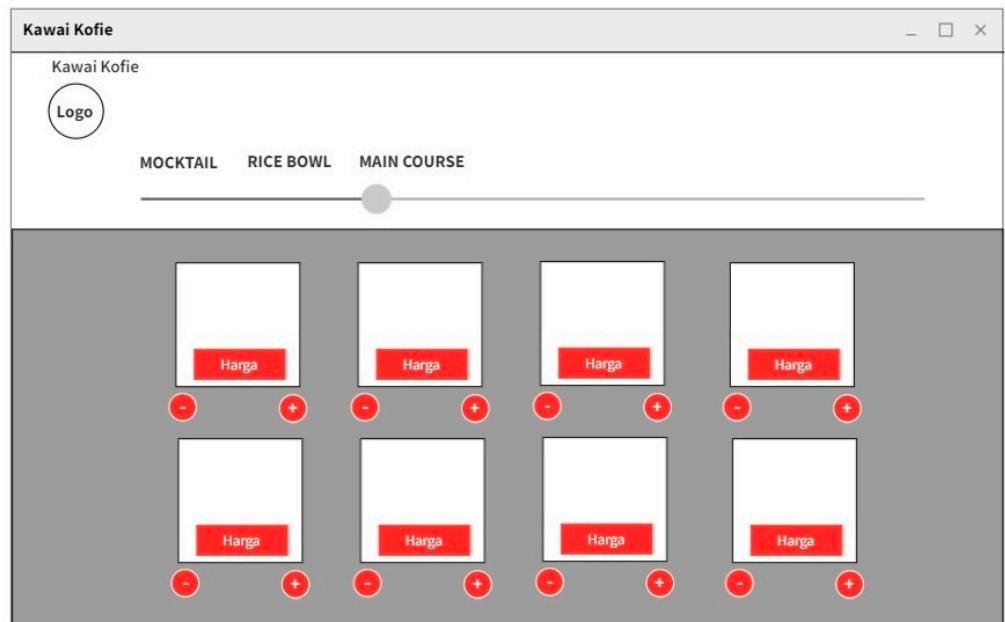
11) Rancangan halaman depan pelanggan



**Gambar 4.27 Desain Antarmuka halaman depan pelanggan**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

12) Rancangan halaman menu pelanggan



**Gambar 4.28 Desain Antarmuka halaman menu pelanggan**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

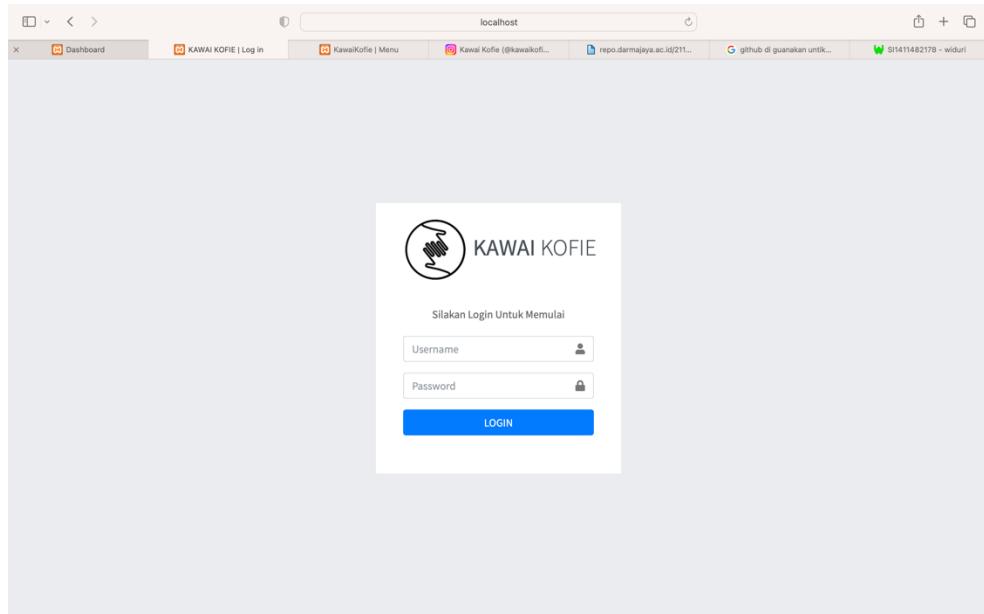
13) Rancangan halaman detail pemesanan pelanggan



**Gambar 4.29 Desain Antarmuka halaman detail pesanan pelanggan**  
( Sumber: Data Diolah, 2023 )

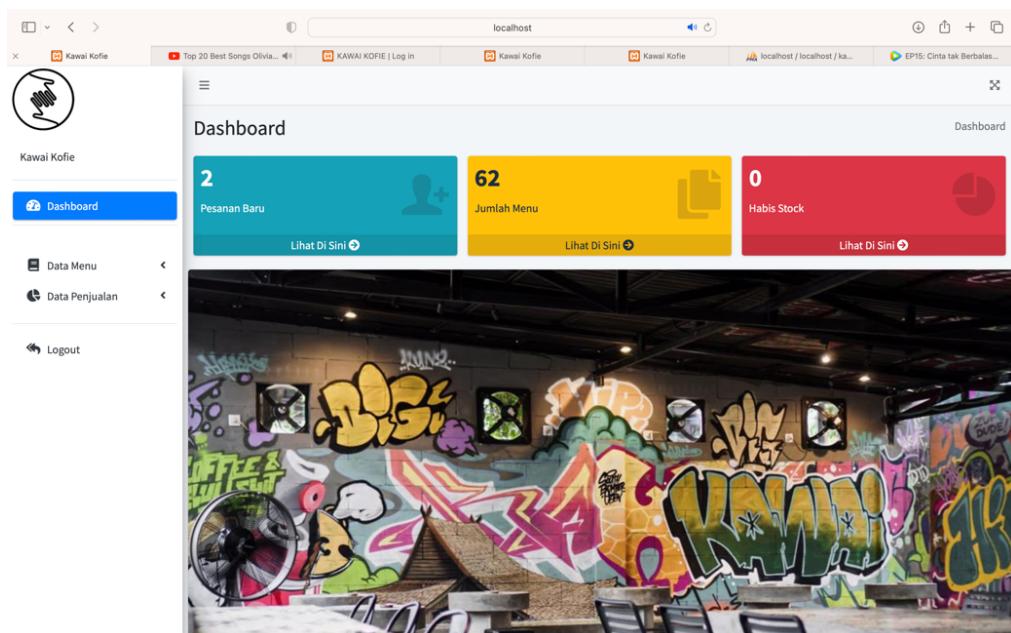
#### 4.2.2.2 *Prototype*

Prototype merupakan metodologi pengembangan tentang perangkat lunak yang menjelaskan pada aspek desain, interface dan fungsi sistem user. Prototype juga digunakan untuk menggambarkan bagaimana cara kerja, penggunaan sebuah sistem sehingga dapat berjalan dengan baik.



**Gambar 4.30 Halaman *Login* admin**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )



**Gambar 4.31 Halaman *dashboard* admin**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

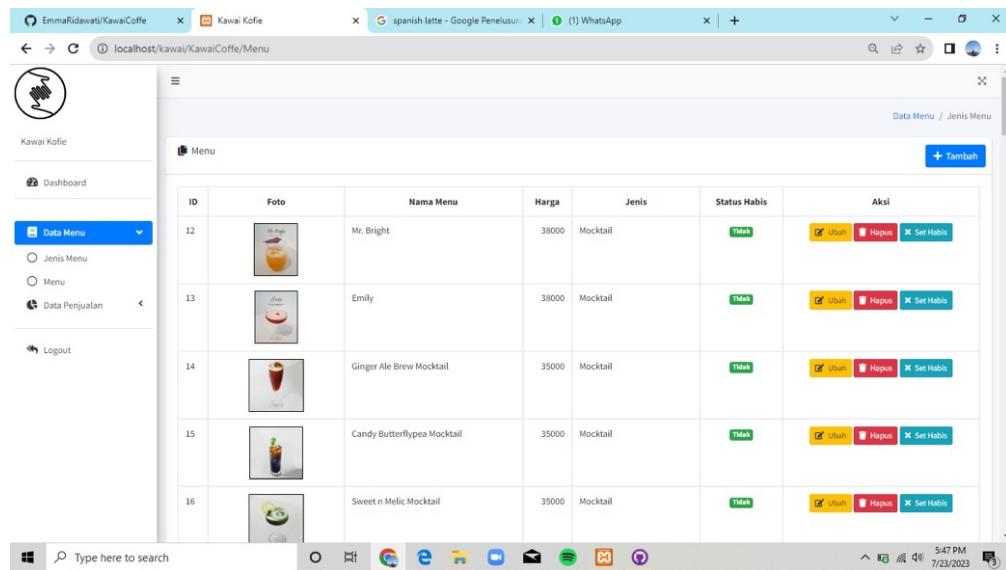
No	Nama Jenis	Aksi
1	Mocktail	[Ubah] [Hapus]
2	Rice Bowl	[Ubah] [Hapus]
3	Main Course	[Ubah] [Hapus]
4	Filter Coffee	[Ubah] [Hapus]
5	Breakfast	[Ubah] [Hapus]
6	Appetizer	[Ubah] [Hapus]
9	Bottled	[Ubah] [Hapus]
10	Coldbrew	[Ubah] [Hapus]
11	Espresso Bassed	[Ubah] [Hapus]
12	Pour Over Filter Coffee	[Ubah] [Hapus]

**Gambar 4.32 Halaman jenis menu admin**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

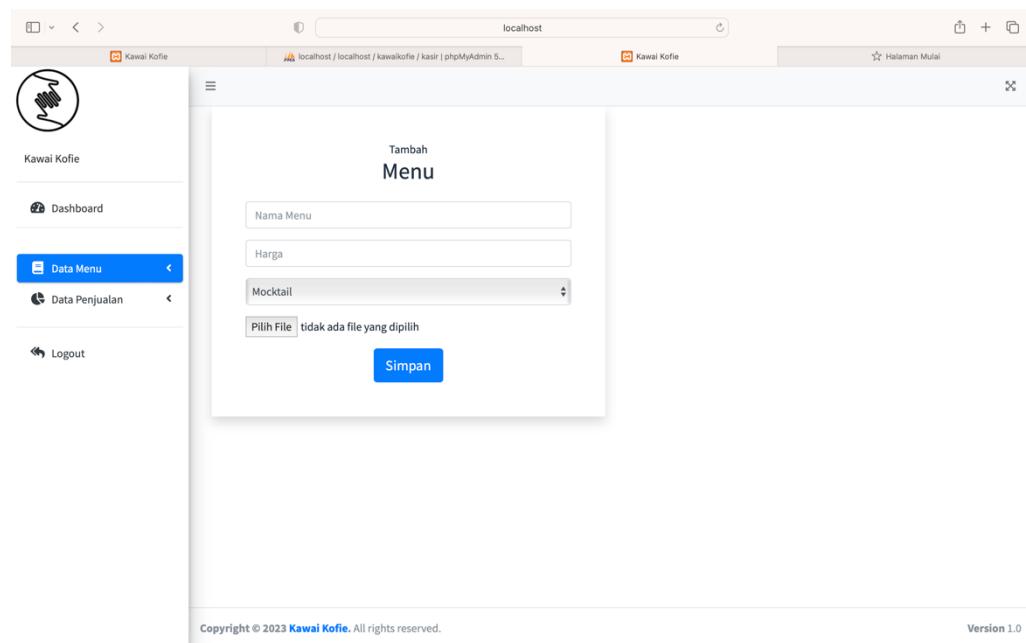
**Gambar 4.33 Halaman input jenis menu admin**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )



**Gambar 4.34 Halaman Menu admin**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )



**Gambar 4.35 Halaman Input Menu admin**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

Kawai Kofie

localhost

Data Menu / Jenis Menu

Pemesanan

+ Tambah

No. Nota	No. Meja	Tanggal	Kasir	Status Lunas	Aksi
6	2	16-07-2023 15:07:28		Tidak	<a href="#">Detail Pesanan</a> <a href="#">Hapus</a>
5	7	16-07-2023 14:56:33		Tidak	<a href="#">Detail Pesanan</a> <a href="#">Hapus</a>
3	1	24-06-2022 10:09:17		Lunas	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail Pesanan</a> <a href="#">Hapus</a>
2	5	24-06-2022 10:09:04		Lunas	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail Pesanan</a> <a href="#">Hapus</a>
1	4	24-06-2022 10:08:44	dandohz	Lunas	<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail Pesanan</a> <a href="#">Hapus</a>

Copyright © 2023 Kawai Kofie. All rights reserved.

Version 1.0

**Gambar 4.36 Halaman pemesanan admin**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

Kawai Kofie

localhost

Data Penjualan / detail penjualan

Detail Pemesanan

No. Nota	Nama Menu	Harga	Qty	Aksi
5	Americani	30000	2	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
5	Spanish Latte	32	2	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
5	Chicken Curry	39	1	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>

Mr. Bright

Harga

Qty

Simpan

Kembali

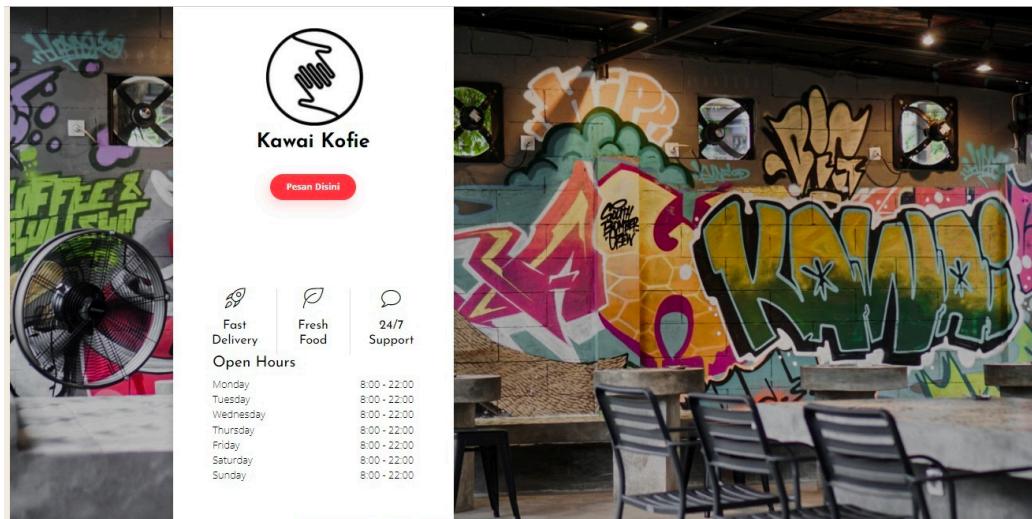
Pembayaran

Copyright © 2023 Kawai Kofie. All rights reserved.

Version 1.0

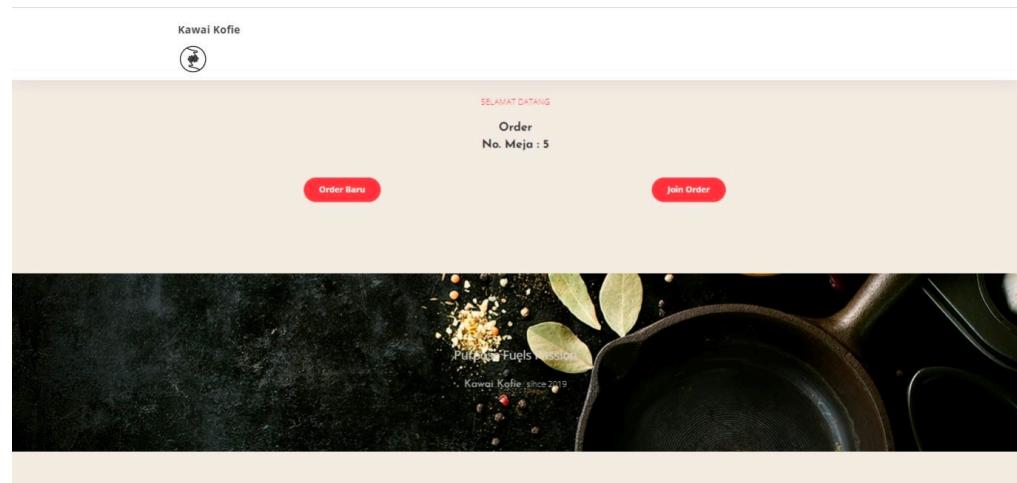
**Gambar 4.37 Halaman detail pemesanan admin**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )



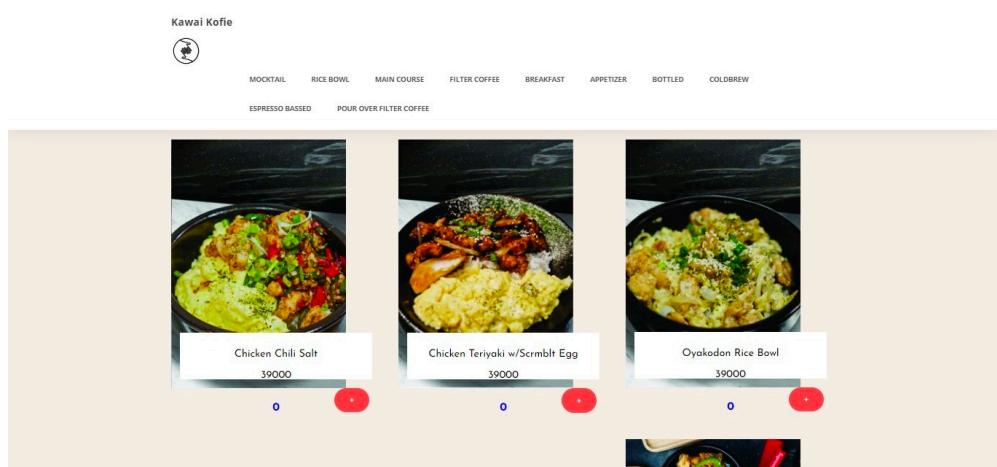
**Gambar 4.38 Halaman depan utama pelanggan**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )



**Gambar 4.39 Halaman order pelanggan**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )



**Gambar 4.40 Halaman menu pelanggan**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )



**Gambar 4.41 halaman detail pemesanan pelanggan**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

## 4.3 Implementasi Pemeliharaan

Implementasi bertujuan untuk menghasilkan sebuah sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Implementasi merupakan suatu tahap dimana suatu system tersebut telah dianalisis dan desain secara terperinci serta telah dipilih dan diseleksi teknologi yang digunakan untuk menjalankannya dan siap untuk diterapkan pada keadaan yang sebenarnya dan siap untuk diterapkan pada keadaan yang sebenarnya. Implementasi terdiri dari cara instalasi system, pengujian serta manual penggunaan aplikasi

### 4.3.1 Cara Instalasi Sistem

Dalam mengimplementasikan sistem informasi pada Sistem Informasi Pemesanan makanan dan minuman berbasis web pada kawai kofie ada beberapa langkah yang harus dilakukan, yang pertama dilakukan adalah menginstal *web server* terlebih dahulu, karena program yang dibuat dengan framework CodeIgniter tidak dapat bekerja tanpa adanya *web server*. Hal-hal yang perlu dipersiapkan agar aplikasi bisa digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Database* program Kawai Kofie yang sudah di *export*.
2. Program Kawai Kofie berupa *zip*.
3. *Domain* dan *Hosting*.

Sistem Informasi Pemesanan makanan dan minuman berbasis web pada kawai kofie ini dapat berjalan pada *web server* dengan mengkonfigurasi program sebagai berikut:

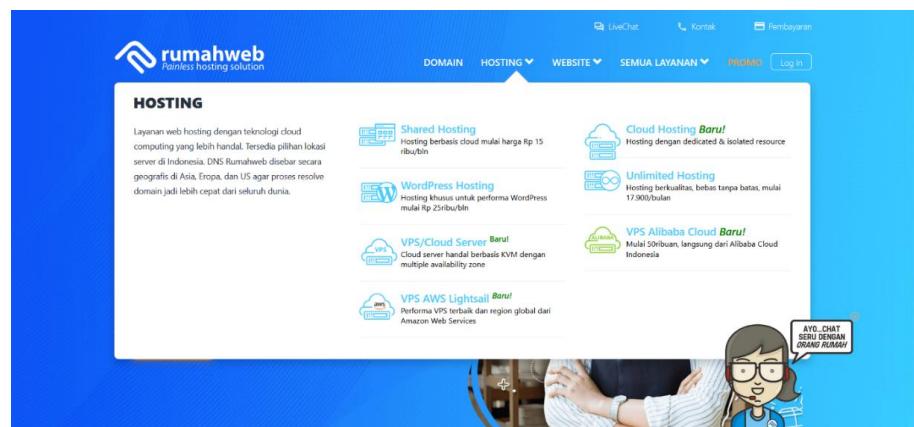
- 1) Masuklah ke *website* rumahweb dengan mengetikkan *link* pada *browser*, yaitu [www.rumahweb.com](http://www.rumahweb.com)



**Gambar 4.42 Halaman depan rumahweb**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

- 2) Ketika sudah berada di *website* rumahweb klik menu *hosting* dan kemudian klik menu *unlimited hosting*.

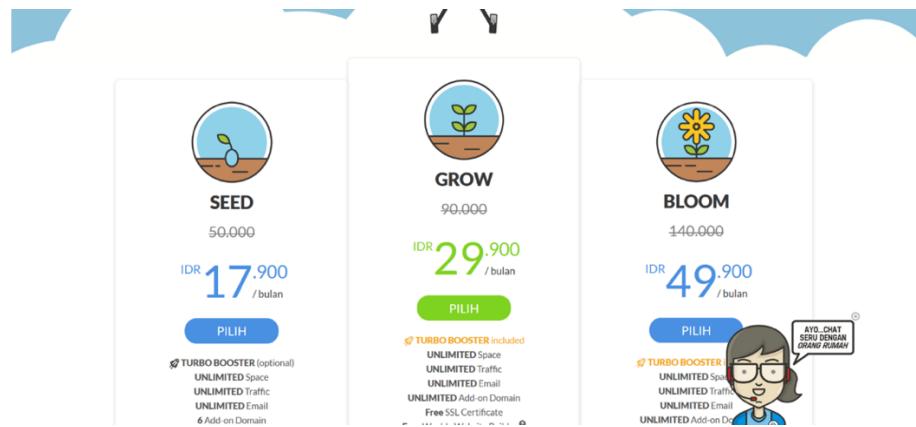


**Gambar 4.43 Halaman pemilihan hosting**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

- 3) Setelah *unlimited hosting* diklik, maka akan muncul tampilan beberapa paket *hosting* dengan harga dan kualitas yang sudah

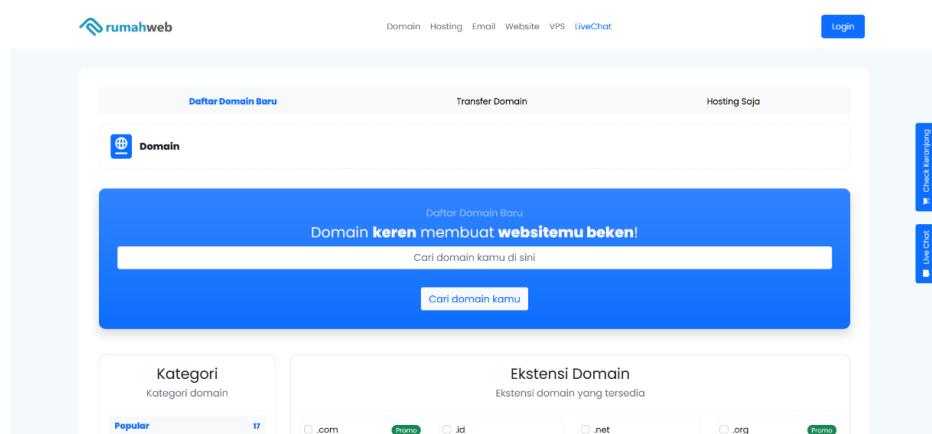
disediakan.



**Gambar 4.44 Halaman paket *hosting***

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

- 4) Setelah selesai memilih paket *hosting*, ketik nama *domain server* yang anda inginkan. Lalu, klik cari *domain* kamu.



**Gambar 4.45 Halaman *input* nama domain**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

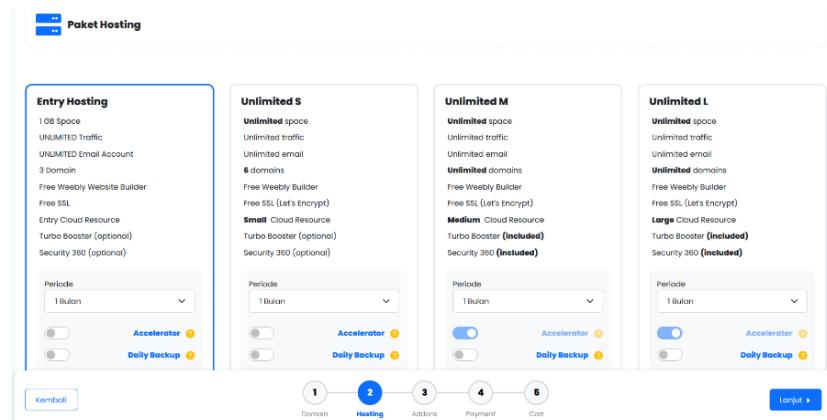
- 5) Kemudian anda akan diberikan beberapa pilihan nama *domain* dengan harga *domain* per tahun. Pilih nama *domain* dengan mengklik tombol daftar.



**Gambar 4.46 Halaman pemilihan domain**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

- 6) Kemudian, ketika anda menekan tombol daftar, anda akan diarahkan ke layanan paket *hosting* untuk memilih paket *hosting*, disana anda dapat melihat nama paket dan keuntungan yang dimiliki setiap paket yang dipilih. Pilih paket *hosting* yang diinginkan, lalu tekan lanjut.



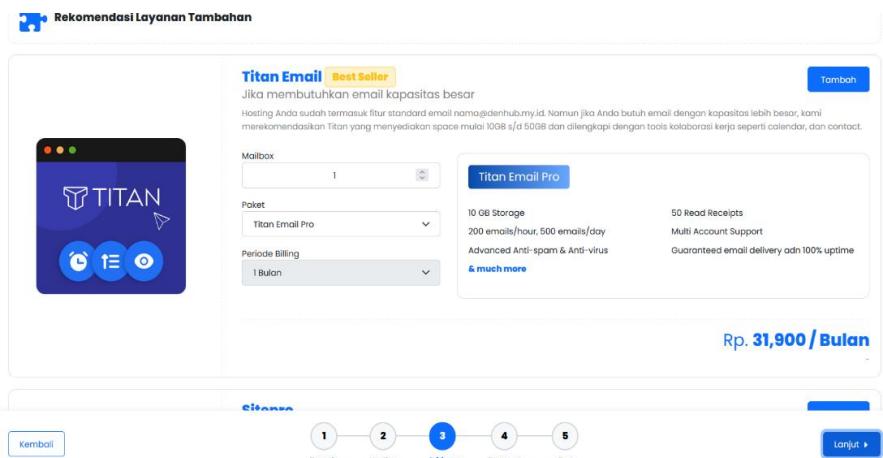
**Gambar 4.47 Halaman pemilihan paket hosting**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

- 7) Setelah anda sudah memilih paket *hosting*, anda akan diarahkan ke rekomendasi layanan tambahan. Jika anda ingin menambahkan layanan tambahan pada *domain* anda, anda bisa menekan tombol

tambah. Namun, jika anda tidak ingin menambah layanan tambahan.

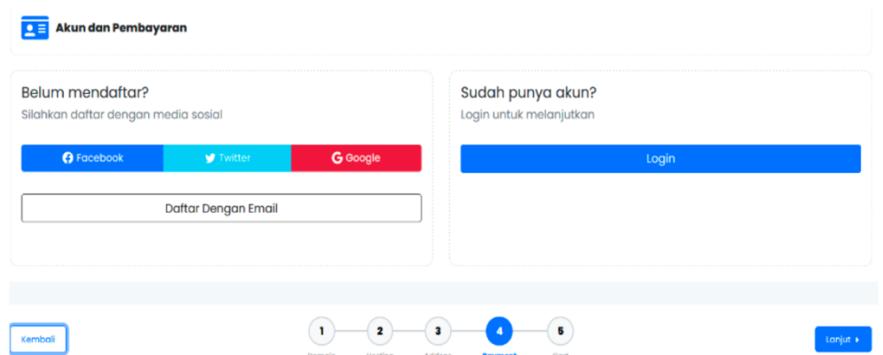
Maka anda bisa menekan tombol lanjut.



**Gambar 4.48 Halaman rekomendasi layanan tambahan**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

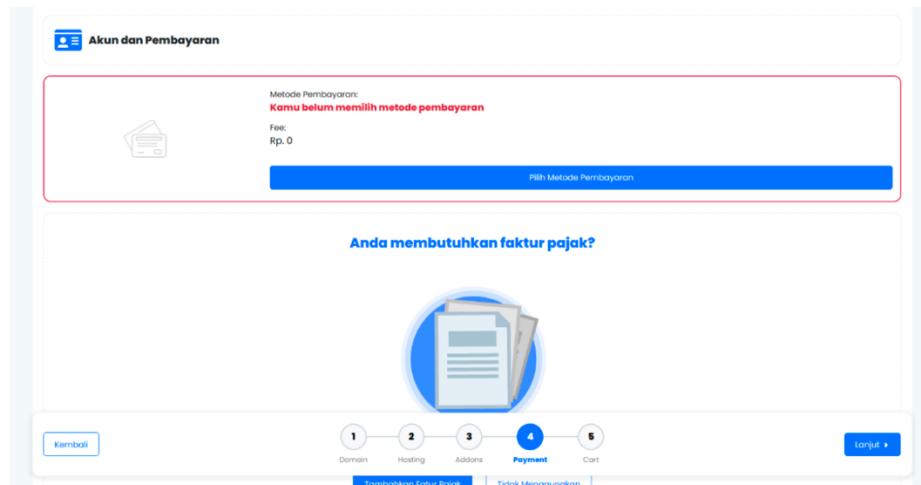
- 8) Pastikan anda memiliki akun yang sudah terdaftar di *website rumahweb*. Jika anda belum mendaftar akun, anda harus mendaftar terlebih dahulu Pada *form* daftar akun, Namun, jika anda sudah memiliki akun rumahweb. Maka anda bisa lanjut ke proses selanjutnya.



**Gambar 4.49 Halaman daftar account**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

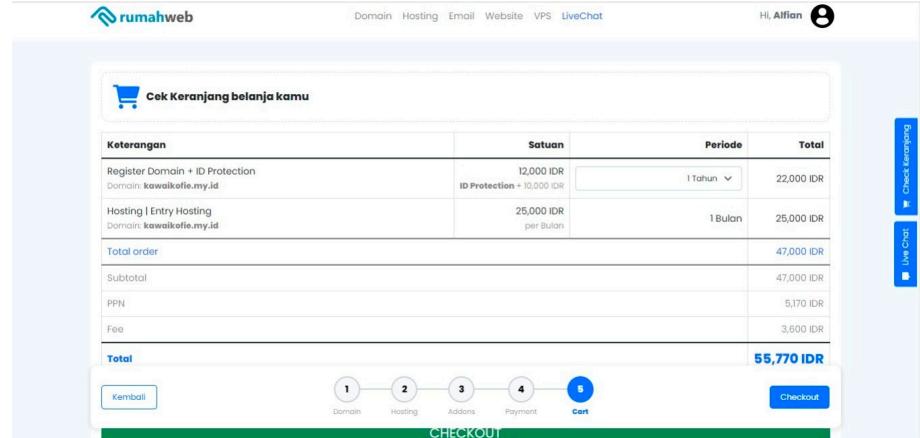
- 9) Setelah itu, anda akan diarahkan kepada layanan akun dan pembayaran. Pilih metode pembayaran dan jika anda tidak ingin menambah faktur pajak, anda bisa langsung menekan tombol lanjut.



**Gambar 4.50 Halaman pembayaran**

(Sumber: Data Diolah, 2023)

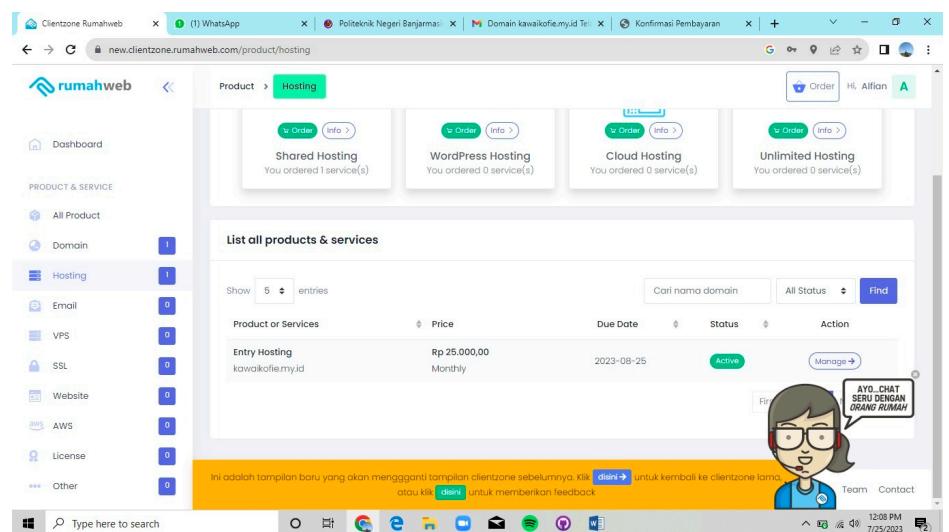
- 10) Ketika anda sudah menekan tombol lanjut, langkah terakhir dalam pembelian *domain* dan *hosting*, yaitu layanan cek keranjang belanja kamu. Disana anda akan ditampilkan berapa total harga *hosting* dan *domain* yang harus anda bayar. Klik *checkout* dan anda akan diarahkan ke proses pembayaran, setelah itu tunggu proses pembayaran selesai.



**Gambar 4.51 Halaman detail pembayaran**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

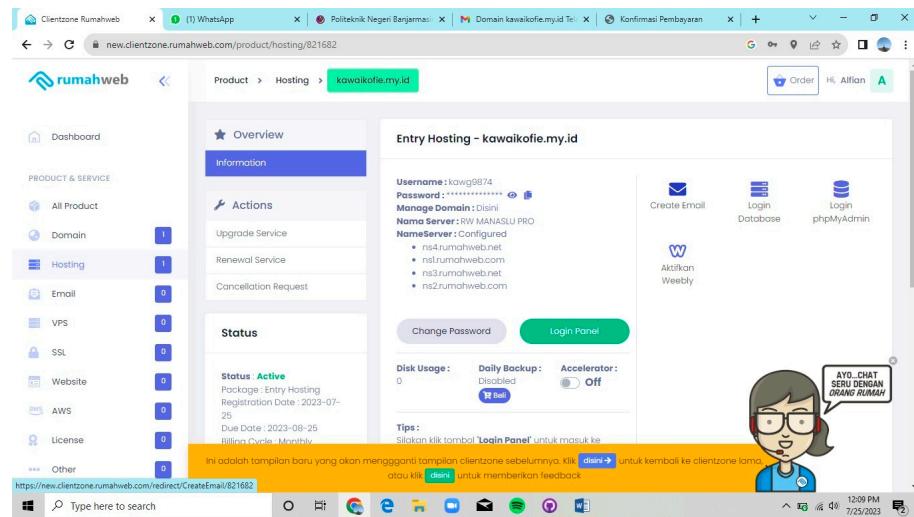
11) Ketika anda sudah selesai melakukan proses pembayaran, maka anda bisa menggunakan *domain* dan *hosting* anda. Dan untuk menggunakannya, klik *manage* pada kolom *action*.



**Gambar 4.52 Halaman Dashboard Rumah Web**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

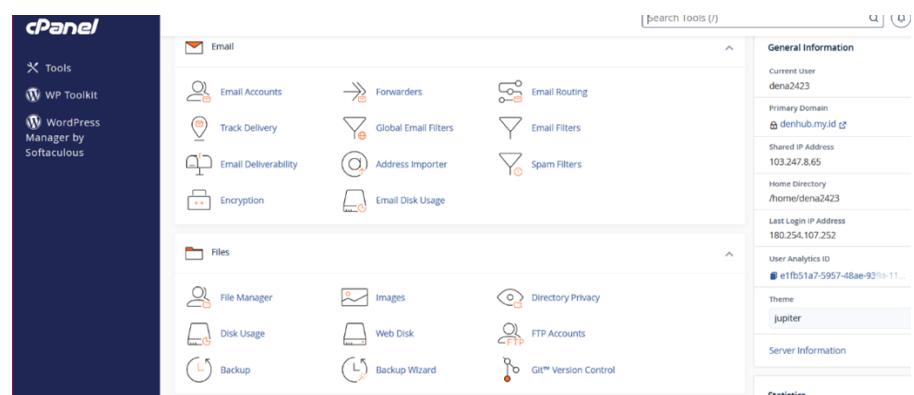
12) Setelah menekan tombol *manage*, maka anda akan diarahkan ke bagian *entry hosting*, kemudian tekan tombol *login panel* untuk diarahkan ke tampilan *cPanel tools*.



**Gambar 4.53 Halaman *Entry Hosting***

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

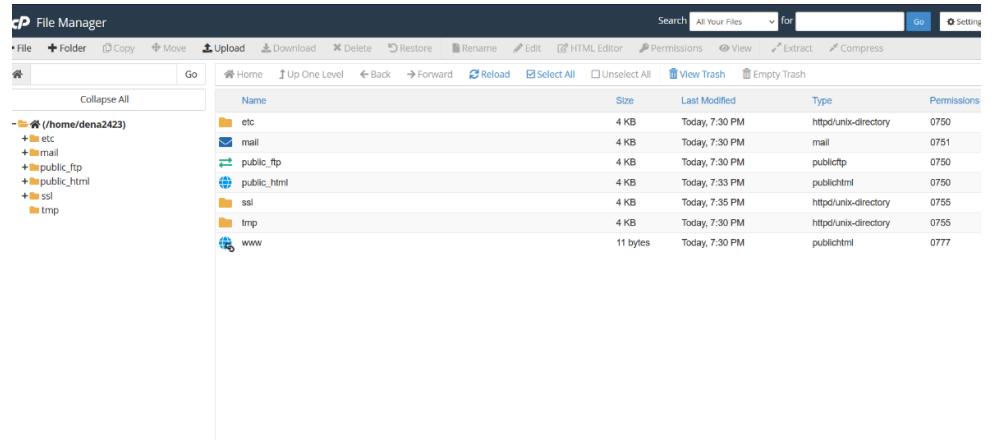
13) Ketika tampilan *cPanel tools* terbuka, klik *file manager* untuk mengupload *folder website* dengan format *zip*.



**Gambar 4.54 Halaman *cPanel Tools***

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

14) Ketika muncul tampilan *File Manager*, klik `public_html`

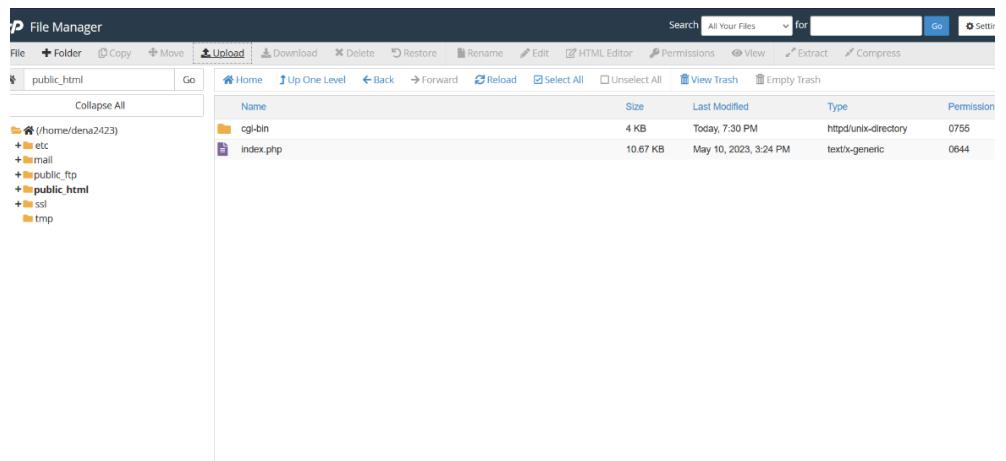


**Gambar 4.55 Halaman *File Manager* cPanel**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

15) Setelah kita masuk ke dalam *folder* `public_html`, langkah selanjutnya

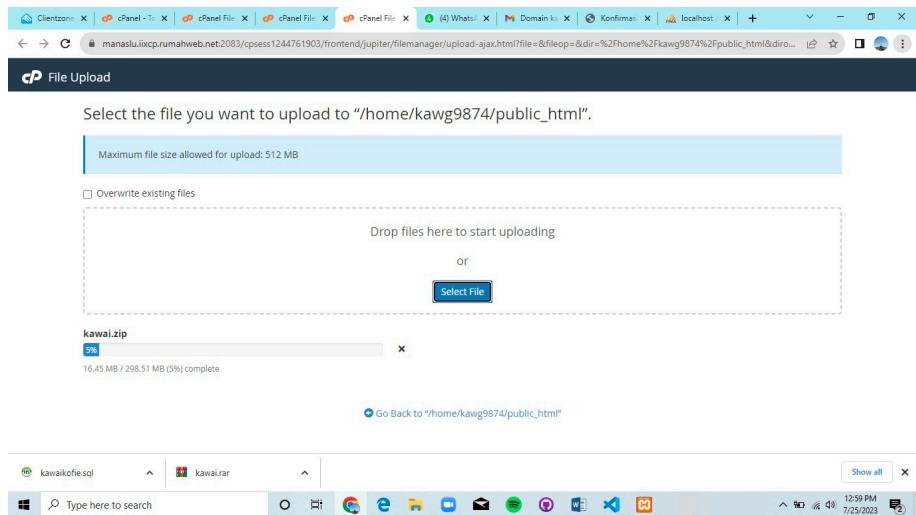
adalah menekan tombol *upload* untuk meng-*upload file website* dengan format *zip*.



**Gambar 4.56 Halaman Publik HTML**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

16) Ketika menekan tombol *upload*, anda akan diarahkan ke menu *upload file website*. Langkah selanjutnya, tekan *select file* untuk memilih *file website* anda. Kemudian tunggu proses *upload* selesai.

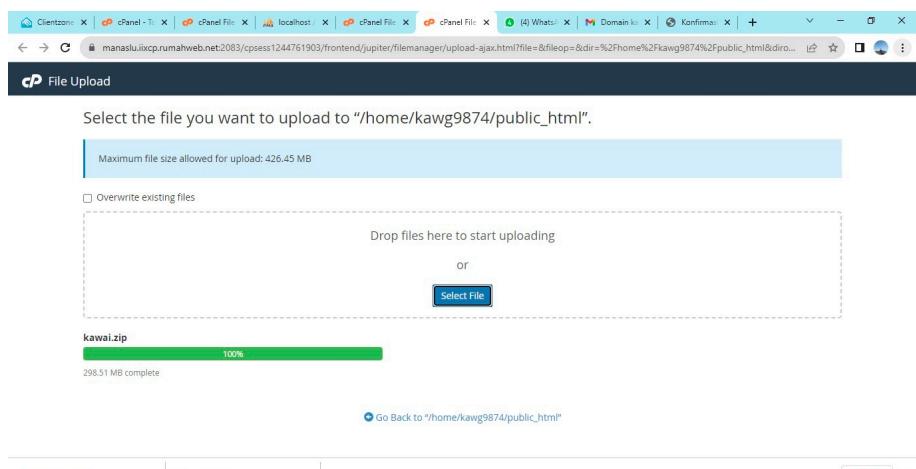


**Gambar 4.57 Halaman *Upload***

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

17) Proses *upload* selesai, tekan tombol *Go Back to*

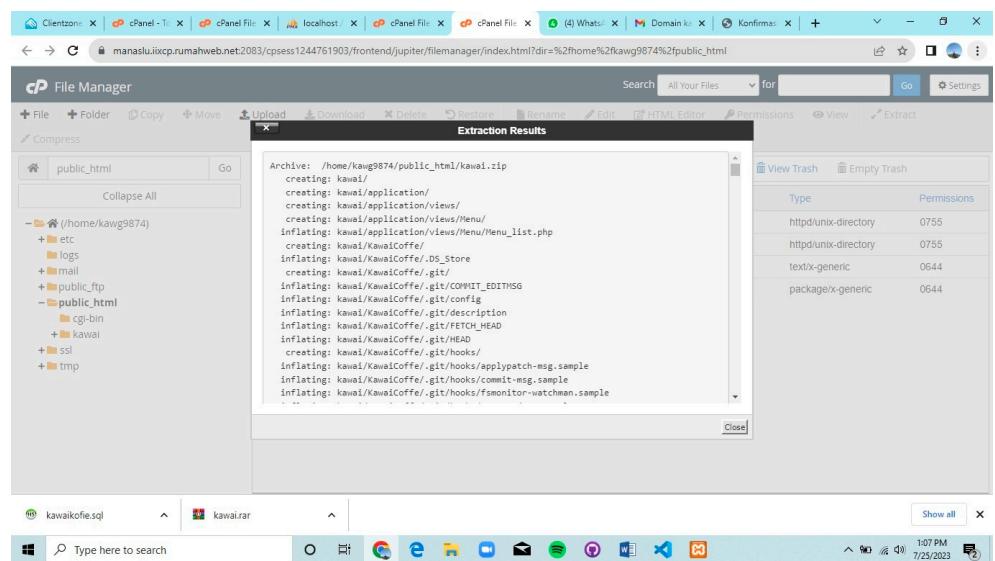
“/home/kawg9874/public\_html”



**Gambar 4.58 Halaman Selesai *Upload***

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

18) Ketika *file website* sudah selesai di-*upload*, lakukan ekstrak pada *file* tersebut. Kemudian, tunggu proses ekstrak hingga selesai.

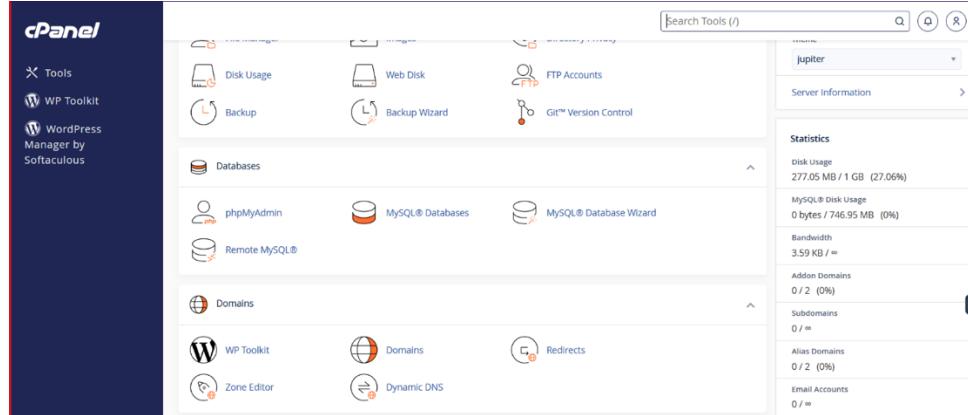


**Gambar 4.59 Halaman Ekstrak File**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

19) Ketika proses *file website* sudah selesai diekstrak, pindahkan seluruh isi *file* yang ada di dalam *folder KAWAI* ke *folder public\_html*.

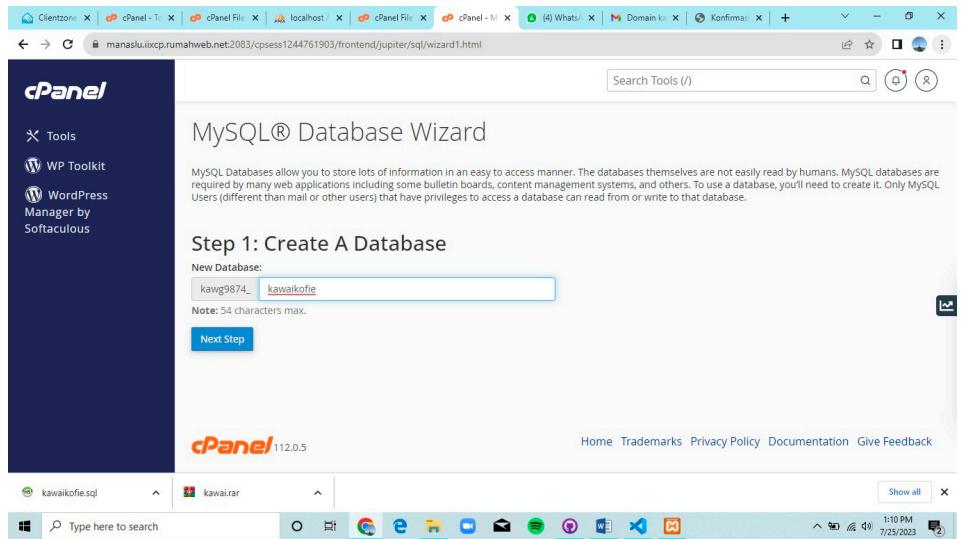
20) Setelah seluruh isi *file* yang ada di *folder KAWAI* sudah dipindahkan, anda bisa kembali ke tampilan *cPanel*, setelah Kembali ke tampilan *cPanel*. Di bagian *Database*, Klik *Database Wizard*



**Gambar 4.53 Halaman *cPanel***

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

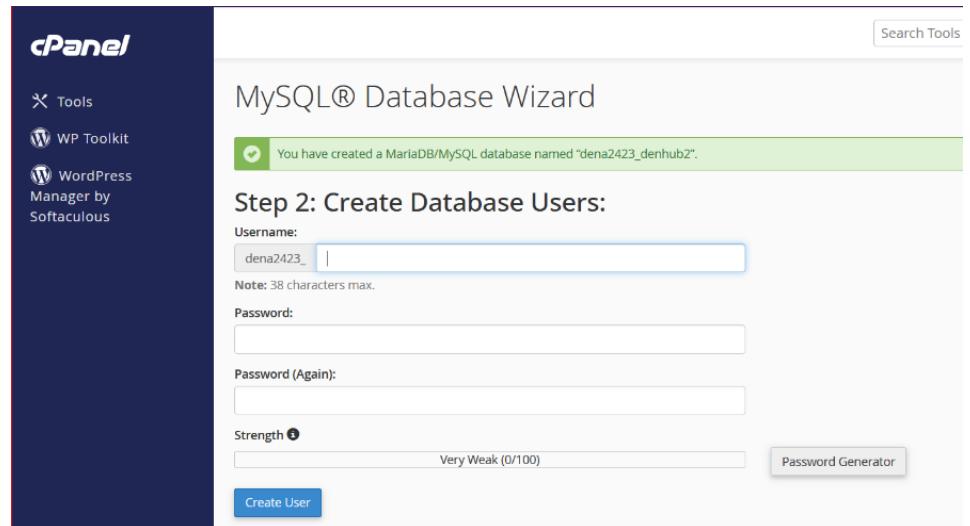
- 21) Setelah diklik, maka akan muncul tampilan dari menu *Mysql Database Wizard*. Pada bagian langkah pertama, buatlah nama *database* baru, kemudian klik *Next Step*.



**Gambar 4.54 Halaman *Database Wizard***

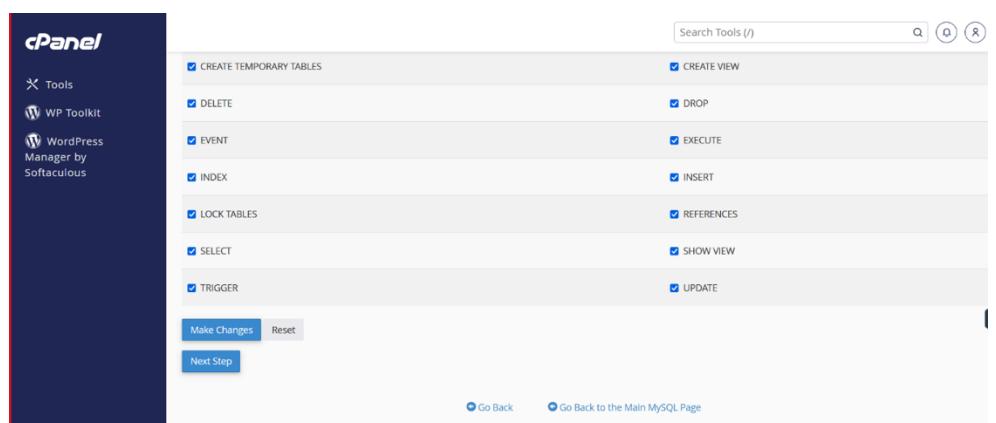
( Sumber: Data Diolah, 2023 )

22) Langkah selanjutnya, buatlah akun *username* dan *password database*, lalu klik *create user*. Pastikan semuanya sudah terisi dan tidak boleh kosong.



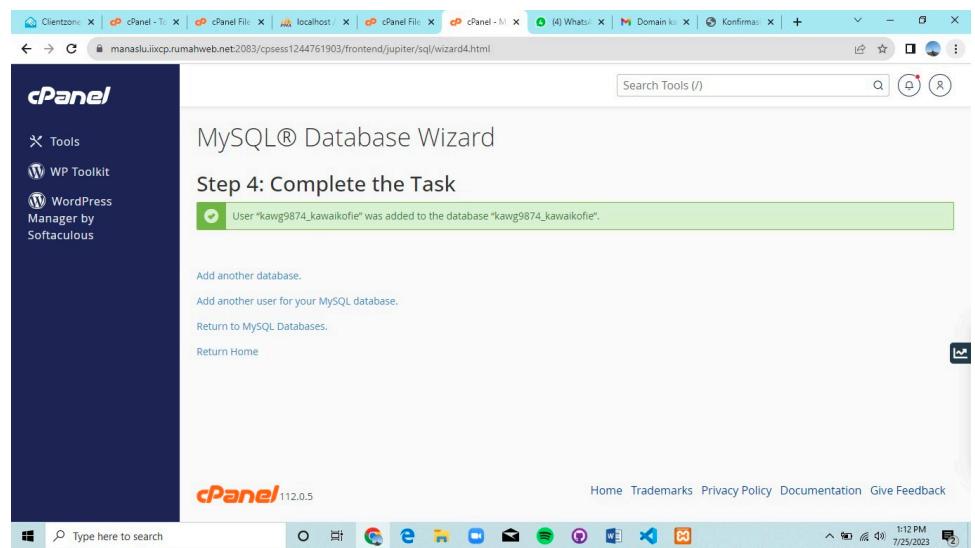
**Gambar 4.55 Halaman Membuat Username & Password**  
 ( Sumber: Data Diolah, 2023 )

23) Setelah *username* dan *password database* sudah dibuat, langkah selanjutnya centang *All Privileges*. Lalu tekan *Next Step*.



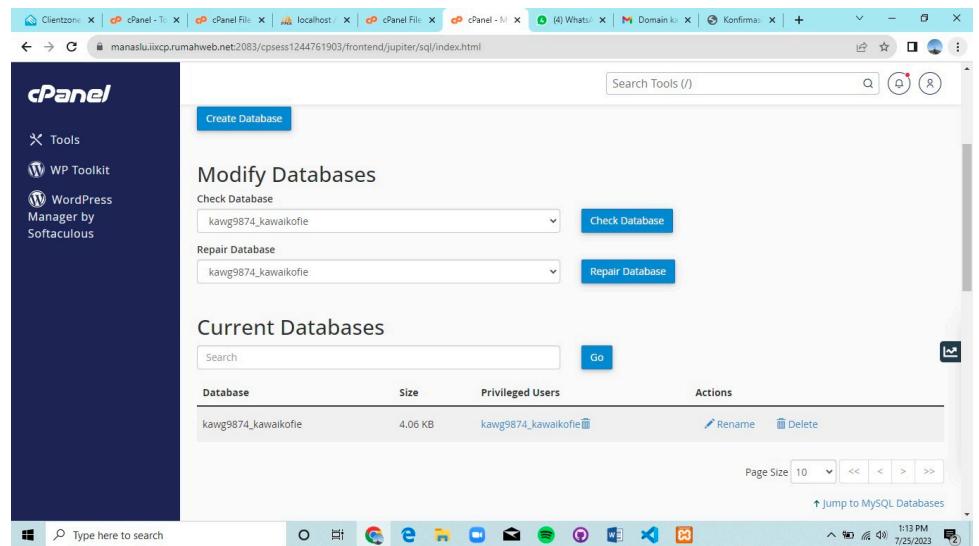
**Gambar 4.56 Halaman Konfirmasi Username & Password**  
 ( Sumber: Data Diolah, 2023 )

24) Ketika muncul notifikasi *user database* berhasil ditambahkan pada *database*. Tekan *Return to Mysql Databases*.



**Gambar 4.57 Halaman *Database* Selesai Dibuat**  
( Sumber: Data Diolah, 2023 )

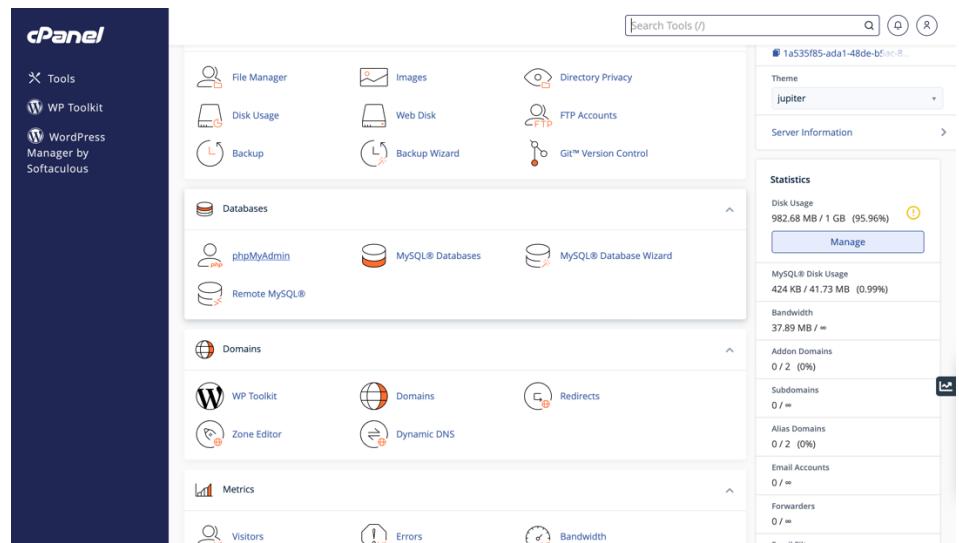
25) *User database* dan *database* sudah berhasil disimpan, selanjutnya tekan *home* untuk kembali ke tampilan *cPanel*.



**Gambar 4.58 Halaman Home cPanel**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

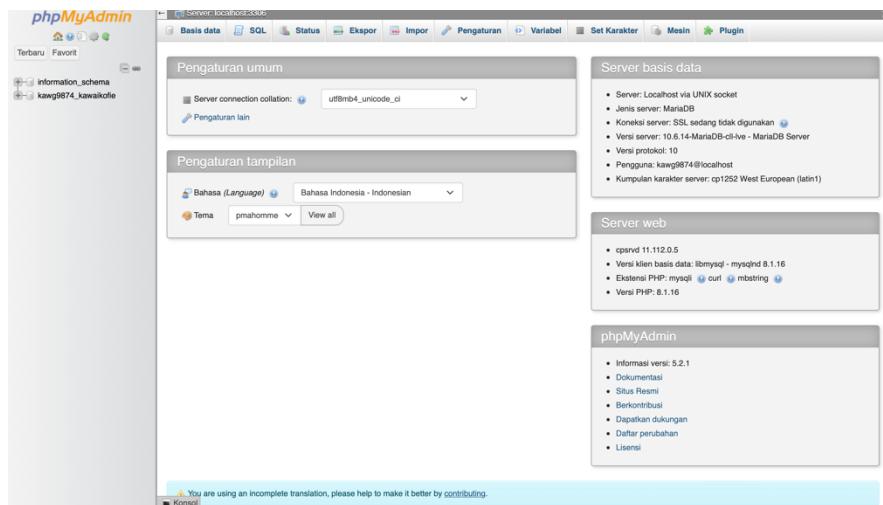
26) Ketika sudah kembali ke *cPanel*, klik *phpMyAdmin*.



**Gambar 4.59 Halaman cPanel Tools**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

27) Ketika tampilan *phpMyAdmin* muncul. Terdapat *database* yang sudah dibuat, yaitu *kawg9874\_kawaikofie*.

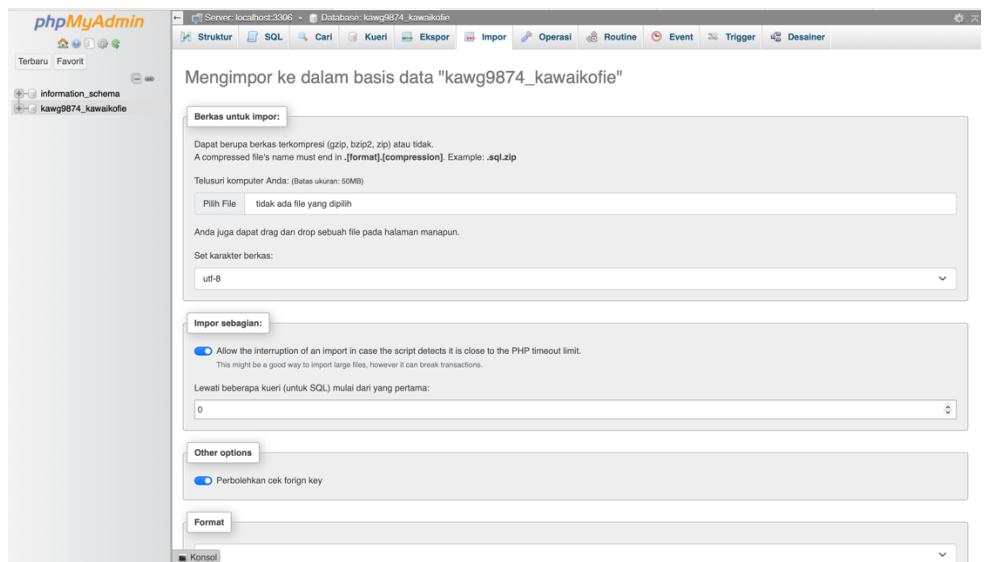


**Gambar 4.60 Halaman *phpMyAdmin***

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

28) Klik *database* *kawg9874\_kawaikofie*. yang sudah kita buat.

Lakukan *import file database* untuk memasukkan tabel-tabel ke dalam *database* *kawg9874\_kawaikofie*..



**Gambar 4.61 Halaman *Import File***

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

29) Ketika *import file* ke dalam *database* sudah berhasil, maka hasilnya tabel pun sudah berhasil masuk ke dalam *database*.

Tabel	Tindakan	Baris	Jenis	Penyortiran	Ukuran	Beban
detail_pesanan	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	23	InnoDB	latin1_swedish_ci	46.8 KB	-
jenis_menu	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	10	InnoDB	latin1_swedish_ci	16.0 KB	-
kasir	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	3	InnoDB	latin1_swedish_ci	16.0 KB	-
menu	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	66	InnoDB	latin1_swedish_ci	32.0 KB	-
pesananan	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	11	InnoDB	latin1_swedish_ci	32.0 KB	-
v_penjualan	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Ubah Hapus	8	Gambarkan	-	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>~187</b>	<b>InnoDB</b>	<b>latin1_swedish_ci</b>	<b>144.0 KB</b>	<b>0 B</b>

**Gambar 4.62 Halaman Database Kawai Kofie**

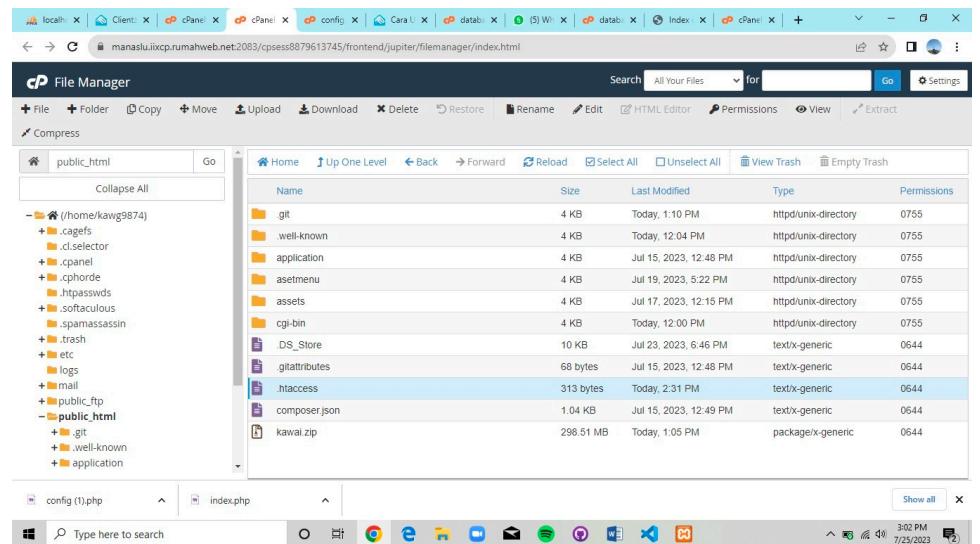
( Sumber: Data Diolah, 2023 )

30) Selanjutnya Anda perlu melakukan penyesuaian pada tiga file yaitu file .htaccess, config.php, dan database.php.

**Gambar 4.63 Halaman Penyesuaian File**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

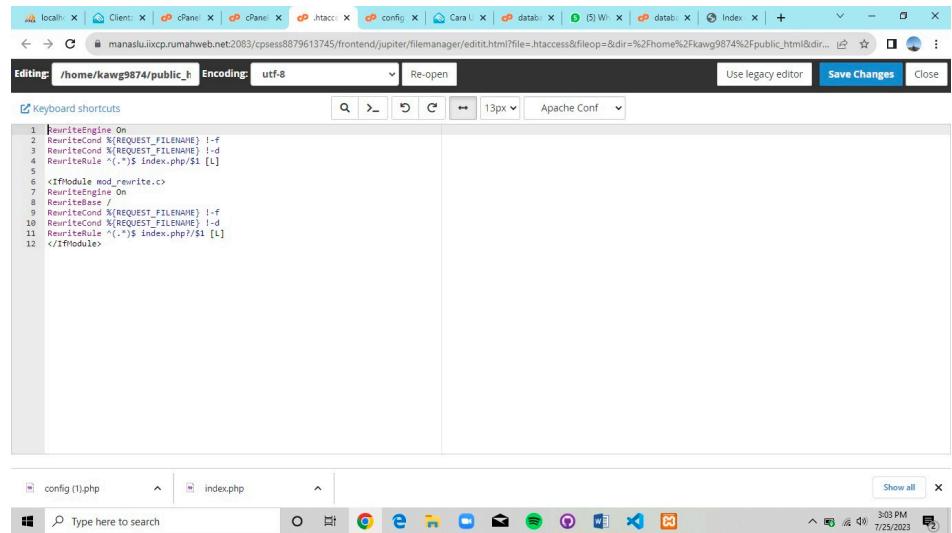
File .htaccess terletak di direktori utama website. Pastikan setting “Show Hidden Files” di File Manager telah Anda aktifkan terlebih dahulu.



**Gambar 4.64 Halaman Public HTML**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

31) Tambahkan kode berikut di baris paling bawah di dalam file .htaccess lalu simpan file.



**Gambar 4.65 Halaman Edit htaccess**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

32) Selanjutnya Anda perlu melakukan konfigurasi pada file config.php.

File ini terletak di dalam direktori /application/config

Cari variabel \$config['base\_url'] di dalam file config.php. Lalu ganti

URL di dalamnya menjadi URL domain Anda.

```

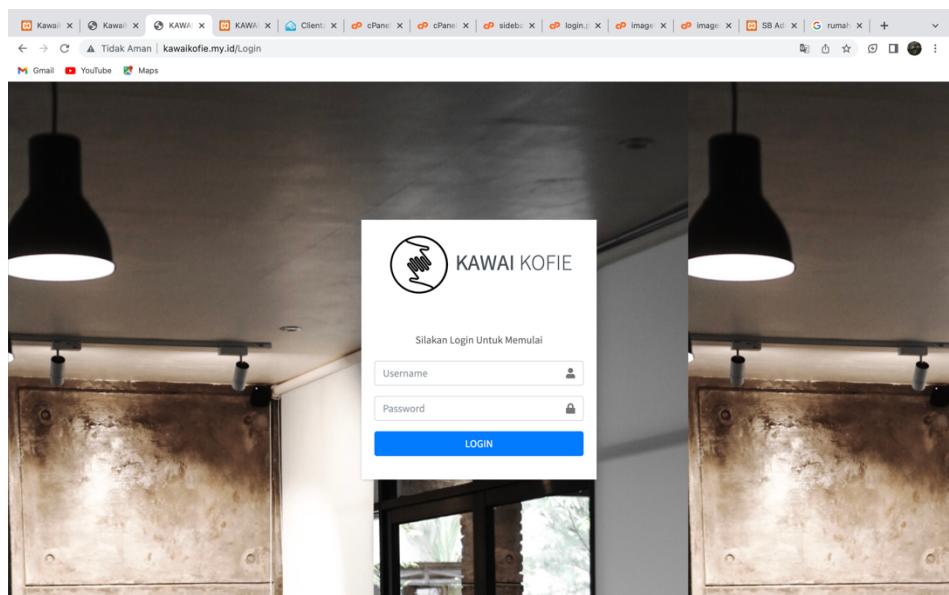
11     https://example.com/
12
13     WARNING: You MUST set this value!
14
15     If it is not set, then CodeIgniter will try to guess the protocol and
16     path to your installation, but it's better to specify it correctly. Hostname will
17     be used if $_SERVER['HTTP_HOST'] is available, or localhost otherwise.
18     The auto-detection mechanism exists only for convenience during
19     development and MUST NOT be used in production!
20
21     If you need to allow multiple domains, remember that this file is still
22     a PHP script and you can easily do that on your own.
23
24 /**
25 // $config['base_url'] = 'http://kawalkofie.my.id';
26
27 $config['base_url'] = ((isset($_SERVER['HTTPS']) && $_SERVER['HTTPS'] == "on") ?
28     "https://" :
29     "http://" . $_SERVER['HTTP_HOST']);
30 $config['base_url'] .= str_replace(basename($_SERVER['SCRIPT_NAME']), "",
31     $_SERVER['SCRIPT_NAME']);
32 */
33 -----
34 Index File
35 -----
36
37 Typically this will be your index.php file, unless you've renamed it to
38 something else. If you are using mod_rewrite to remove the page set this
39 variable so that it is blank.
40

```

**Gambar 4.66 Halaman Edit config.php**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

33) Langkah terakhir yaitu akses *website* anda sesuai dengan *link website* yang sudah anda buat.



**Gambar 4.67 Halaman Login Admin Kawai Kofie**

( Sumber: Data Diolah, 2023 )

#### 4.3.2 Pengujian

Sebelum program diterapkan, maka program harus bebas dari segala kesalahan – kesalahan. Maka dari itu program harus diuji coba terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk menghindari hambatan – hambatan dan kesalahan yang mungkin terjadi dengan program yang telah di buat.

Sistem pengujian yang akan digunakan untuk Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Web pada Kawai Kofie Menggunakan Framework CodeIgniter dan Mysql adalah pengujian *black box*. Pengujian *black box* (*black-box testing*) adalah salah satu jenis pengujian perangkat lunak yang dilakukan tanpa memperhatikan struktur internal atau

logika program yang diuji. Pengujian ini lebih berfokus pada fungsionalitas dan perilaku eksternal perangkat lunak, dengan melihat masukan (*input*) yang diberikan dan keluaran (*output*) yang dihasilkan.

Hasil yang di harapkan dari pengujian sistem adalah ketepatan sistem dalam mengelola input maupun output. Pengujian sistem informasi pemesanan dilakukan berdasarkan fungsi – fungsi yaitu:

**Tabel 4.15 Tabel Pengujian Black Box Testing admin Login**

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Username dan Password tidak diisi kemudian klik tombol Login	Username: (kosong)  Password: (kosong)	Sistem menampilkan pemberitahuan bahwa pengguna harus mengisi username dan password terlebih dahulu	Sesuai harapan
2	Mengetikkan Username dan Password (diisi) kemudian klik tombol Login	Username: admin  Password: admin	Sistem menerima akses login dan kemudian menampilkan halaman dashboard	Sesuai harapan

(Sumber : Data diolah, 2023)

**Tabel 4.16 Tabel Pengujian Black Box Testing admin  
data jenis menu**

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengklik button Tambah Data	Pengujian button “Tambah”	Sistem akan memproses form halaman tambah jenis menu	Sesuai harapan
2	Mengklik button Simpan	Pengujian butoon “simpan”	Sistem akan menjalankan proses simpan data dan kemudian menampilkan form halaman data jenis menu	Sesuai harapan
3	Mengklik button edit data	Pengujian button “Edit”	Sistem akan masuk ke halaman yang menyajikan form edit data jenis menu	Sesuai harapan

4	Mengklik button hapus data	Pengujian button hapus data	Sistem akan menjalankan proses penghapusan data yang di pilih	Sesuai harapan
---	----------------------------	-----------------------------	---	----------------

(Sumber : Data diolah, 2023)

**Tabel 4.17 Tabel Pengujian Black Box Testing admin**

**Data menu**

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengklik button Tambah Data	Pengujian button “Tambah”	Sistem akan memproses form halaman tambah data menu	Sesuai harapan
2	Mengklik button Simpan	Pengujian butoon “simpan”	Sistem akan menjalankan proses simpan data dan kemudian menampilkan form halaman data menu	Sesuai harapan
3	Mengklik button edit data	Pengujian button “Edit”	Sistem akan masuk ke halaman yang	Sesuai harapan

			menyajikan form edit data menu	
4	Mengklik button hapus data	Pengujian button hapus data	Sistem akan menjalankan proses penghapusan data yang di pilih	Sesuai harapan

(Sumber : Data diolah, 2023)

**Tabel 4.18 Tabel Pengujian Black Box Testing admin**

**Data penjualan**

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengklik button Tambah Data	Pengujian button “Tambah”	Sistem akan memproses form halaman tambah pemesanan	Sesuai harapan
2	Mengklik button Simpan	Pengujian butoon “simpan”	Sistem akan menjalankan proses simpan data dan kemudian menampilkan form halaman data pemesanan	Sesuai harapan

3	Mengklik button detail pemesanan	Pengujian button “ detail pemesanan”	System akan memproses halaman detail pemesanan	Sesuai harapan
4	Mengklik button hapus data jika data dari menu	Pengujian button hapus data	Sistem akan menjalankan proses penghapusan data yang di pilih	Sesuai harapan
5	Mengklik button cetak	Pengujian button “cetak”	Sistem akan menampilkan data struk dari data detail pemesanan	Sesuai harapan

(Sumber : Data diolah, 2023)

**Tabel 4.19 Tabel Pengujian Black Box Testing admin**

**Data Detail Pesanan**

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengklik button Tambah Data	Pengujian button “Tambah”	Sistem akan memproses form	Sesuai harapan

			halaman tambah pemesanan	
2	Mengklik button Simpan	Pengujian butoon “simpan”	Sistem akan menjalankan proses simpan data dan kemudian menampilkan form halaman data pemesanan	Sesuai harapan
3	Mengklik button detail pemesanan	Pengujian button “ detail pemesanan”	System akan memproses form halaman detail pemesanan	Sesuai harapan
4	Mengklik button hapus data jika data dari menu	Pengujian button hapus data	Sistem akan menjalankan proses penghapusan data yang di pilih	Sesuai harapan

(Sumber : Data diolah, 2023)

**Tabel 4.20 Tabel Pengujian Black Box Testing admin laporan**

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian

1.	Memilih bulan dan tahun pada list box lalu mengklik button ‘Tampilkan Data’	Pengujian button ‘Tampilkan Data’	Sistem akan menjalankan proses dan menampilkan laporan sesuai dengan bulan dan tahun yang diinginkan	Sesuai harapan
2.	Mengklik button ‘Cetak’	Pengujian button ‘Cetak’	Sistem akan menjalankan proses dan menampilkan cetak data laporan sesuai dengan bulan dan tahun yang dipilih	Sesuai harapan

(Sumber : Data diolah, 2023)

**Tabel 4.21 Tabel Pengujian Black Box Testing costumer**

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Melakukan pemesanan dengan	Pengujian button ‘Proses pesanan’	Sistem akan menjalankan proses pesanan dan menampilkan totalan	Sesuai harapan

	mengklik button ‘Proses pesanan’		yang harus dibayar pelanggan ke kasir.	
2	Mengklik button “ tambah ” pada tiap item menu yang ingin di pesan	Pengujian button tambah item pesanan	Sistem akan menjalankan proses dan menampilkan detail pesanan pelanggan	Sesuai harapan
3	Mengklik button “kurang” pada tiap item yang ingin di batalkan	Pengujian button kurang item pesanan	Sistem akan menjalankan dan menghapus pesanan yang di batalkan oleh pelanggan	Sesuai harapan
4	Mengklik button “keranjang”	Pengujian button keranjang	Sistem akan menjalankan proses dan menampilkan semua item pesanan yang sudah dipilih oleh pelanggan, serta menampilkan biaya yang harus dibayarkan ke kasir	Sesuai harapan

(Sumber : Data diolah, 2023)

### 4.3.3 **Manual Penggunaan Aplikasi**

Manual penggunaan aplikasi ini menerangkan untuk menjalankan sistem dari awal hingga sistem berjalan baik dan benar beserta contoh – contoh tampilan dari sistem yang telah di uji coba sebelumnya. Dalam bab ini akan dijelaskan tahap demi tahap penggunaan aplikasi dari awal hingga akhir. Berikut ini cara mengoperasikan program Sistem Informasi Penggajian dapat diakses melalui server lokal (localhost) dengan cara sebagai berikut :

1. Jalankan aplikasi XAMPP, dengan cara buka XAMPP Control Panel.
2. Klik start pada kolom Apache dan MySQL.
3. Buka browser dan ketik “localhost/nama folder website yang dibuat/” pada address bar.
4. Telah masuk ke program dan program dapat digunakan.  
Aplikasi Sistem Informasi Penggajian ini juga bisa diakses melalui jaringan internet dengan cara membuka browser dan ketik domain pada address bar. Maka secara otomatis sudah bisa masuk dan menggunakan program.

Dibawah ini merupakan petunjuk penggunaan program setelah berhasil membuka di browser :

- a) Halaman Tampilan Dashboard

Halaman Dashboard menampilkan pilihan menu-menu yang tersedia yaitu, Transaksi, Laporan, dan Logout.

b) Halaman Login

Admin mengisi kolom username dan password untuk dapat mengakses program.

c) Halaman Tampilan Publik

Halaman Tampilan Publik menampilkan tampilan depan untuk costumer berfungsi untuk mengakses tampilan publik menu

d) Halaman Tampilan Publik Menu

Halaman Tampilan Publik Menu berfungsi untuk menampilkan semua jenis menu yang ingin dipesan costumer.

e) Halaman Data Jenis Menu

Halaman Data Jenis Menu berfungsi untuk menampilkan jenis-jenis menu dan juga untuk menambahkan data jenis menu kedalam database serta terdapat tombol untuk mengedit dan menghapus data

f) Halaman Data Menu

Halaman Data Menu berfungsi untuk menampilkan data menu dan juga untuk menambahkan gambar menu kedalam database serta terdapat tombol untuk mengedit, menghapus data serta dapat mengubah status stock menu.

g) Halaman Data Penjualan

Halaman Data Penjualan berfungsi untuk menampilkan data pesanan costumer dan juga melihat detail pesanan serta terdapat tombol cetak dan menghapus data.

h) Halaman Laporan

Halaman Laporan berfungsi untuk menampilkan dan mencetak data pemasukan berdasarkan filter bulan dan tahun yang dipilih.

i) Halaman Logout

Halaman ini berfungsi untuk kembali ke halaman login.

#### **4.4 Pemeliharaan (Maintenance)**

Untuk menjaga keamanan komputer sebagai sarana untuk menjalankan sistem informasi perlu dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan pada hardware bertujuan agar hardware terhindar dari korosi atau karatan yang disebabkan oleh debu. Penghilangan debu bisa dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Dibersihkan dengan kemoceng maupun kuas secara halus dan lembut secara teratur.
2. Menggunakan penyemprot debu disela sela hardware yang sulit dijangkau.

Selanjutnya Perangkat lunak dipelihara untuk mencegah perangkat lunak merusak sistem yang dapat menyebabkan hilangnya data dan menjadi lebih aman. Untuk menghindarinya,salah satu cara dapat dilakukan dengan menginstal antivirus pada komputer.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web pada kawai kofie menggunakan framework codeigniter dan mysql, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman berbasis Web pada Kawai Kofie dikembangkan dengan metode *waterfall* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Database MySQL, untuk menjalankan aplikasi ini diperlukan instalasi *Software* yakni: XAMPP dan *Visual Studio Code*, serta pengujian dengan menggunakan metode pengujian *black box*. Berdasarkan hasil pengujian pada implementasi sistem baru yang telah dibuat, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan dan implementasi aplikasi sistem informasi ini yaitu, pemilik kawai kofie mampu melakukan penambahan jenis menu dan menu tanpa harus mencetak buku menu yang baru serta pelanggan mampu melakukan pemesanan dengan mudah dan nyaman dengan cara mesakan barcode yang telah tersedia di setiap meja. Pemesanan makanan dan minuman berbasis web pada Kawai Kofie ini dapat berfungsi sesuai yang di harapkan serta memenuhi tujuan awal sehingga layak diterapkan.

## 5.2 Saran

Agar Sistem Informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut terhadap penelitian ini, yaitu:

- 1) Bagi pengembang lain diharapkan dapat menambahkan metode payment yang lebih banyak lagi, seperti via dana, gopay, shopeepay, m-banking, dll.
- 2) Pada saat menambahkan pemesanan dan klik keranjang bisa ditambahkan validasi untuk konfirmasi ‘Apakah pesanan sudah sesuai?’
- 3) Program pada bagian keranjang dapat ditambahkan button tambah pesanan, button hapus dan edit pesanan yang sudah dipilih sebelum dilakukan tahap pembayaran ke kasir.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Kadir. 2014. Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Andi.Yogyakarta.
- Abdul Kadir, 2010, Mudah Mempelajari Database MySQL, Andi, Yogyakarta
- Aji, Supriyanto. 2007. Web Dengan HTML dan XML. Graha Ilmu , Yogyakarta.
- A.S Rosa dan Salahuddin M, 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Modula, Bandung.
- A S., Rosa dan Shalahuddin, M. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Informatika. Bandung
- Arends, Richard I. (2014). Learning to Teach, Sixth Edition. Dalam Fathurrohman,
- Al Fatta, Hanif. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- Arid Adi,Riyanto. 2013. “Pemanfaatan Web Service Sebagai Integrasi Data Farmasi di RSU Banyumas”
- Arends, Richard I. (2014). Learning to Teach, Sixth Edition. Dalam Fathurrohman,
- Muhammad. Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Bekti, Humaira’Bintu. 2015. Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS, dan JQuery. Yogyakarta:ANDI.
- Bunafit Nugroho, 2004, Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL, Yogyakarta : Gava Media.
- Deviana Hartati. 2011. *Penerapan XML Web service Pada Sistem Distribusi Barang.Jurnal Generic*, Vol. 6, No. 2. Diambil dari  
<http://media.neliti.com/media/publication/79840-IDpenerapan-xml-web-service-pada-sistem-.di.pdf>.
- Edwin & Chris. (1999:1). “Pemesanan dalam arti umum”
- Fathurrozi, I., & SN, A. (2012). Proses Pemodelan Software dengan Metode Waterfall dan Extreme Programing Studi Perbandingan. Jurnal Online STMIK EL Rahma, 1-10.

- Henry Februariyanti, E. Z. (2012). Rancang Bangun Sistem Perpustakaan untuk Jurnal lektronik. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 17(2), 124132. Retrieved from <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/viewFile/1659/587>.
- Ir, Betha Sidik. 2006. Pemrograman Web dengan PHP. Informatika. Bandung Widow, Angga. 2007. Aplikasi PHP Gratis Untuk Pengembangan Situs Web. Andi. Yogyakarta
- Jogiyanto, H.M., 2005, Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, ANDI, Yogyakarta
- Laily D. (2014). “Perancangan E-Commerce Goody Bag Spunbond Menggunakan Qr Code Berbasis Web Responsif”. Prosiding SNATIF Ke-1. 357-366
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Maulidi, A. (2017). Pengertian Kafe (Cafe). Diakses tanggal 27 Juni 2022 dan <https://www.kanalinfo.web.id/penger tian-kafe-cafe>.
- Nugroho, Adi. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pressman, Ph.D.Roger S. 2010. Pendekatan Praktisi Rekayasan Perangkat Lunak. Edisi 7. Penerbit Andi. Yogyakarta
- Rahmadi, Moch. Luthfi. 2013. Tips Membuat *Website* tanpa *Coding* & Langsung *Online*. Yogyakarta: Andi.
- Raharjo, Budi. 2015. Belajar Otodidak MySql. Bandung: Informatika. Meimaharani R
- Sutabri, Tata. S.Kom,MM. (2004). Analisa Sistem Informasi. Edisi Pertama. Yogyakarta: Andi.
- Theophilus Wellem. Perancangan Prototype Aplikasi Mobile Untuk Pengaksesan Web Service.

# **LAMPIRAN**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS  
PANITIA TUGAS AKHIR**

Jl. Brigjen H. Hasan Basri (komplek ULM) Kayu Tangi, Banjarmasin 70123  
Telp : (0511) 3305052, 3308245, Fax : (0511) 3308244, 3308245  
Website : admbisnis.poliban.ac.id, E-mail : admbisnis@poliban.ac.id

Nomor : 296/PL18.5/KM/2023  
Lampiran : -  
Hal : Surat Permohonan Izin Penelitian

03 Maret 2023

Kepada  
Yth. Kepala Manajemen Kawai Kofie  
Jalan Adhyaksa 11, Banjarmasin Utara,  
Banjarmasin.  
Di - KOTA BANJARMASIN

Dengan hormat,  
Sehubungan dilaksanakannya Tugas Akhir Mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Banjarmasin Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu agar dapat memberikan data kepada mahasiswa kami dalam hal pengumpulan atau pencarian informasi untuk penyusunan laporan Tugas Akhir tersebut.

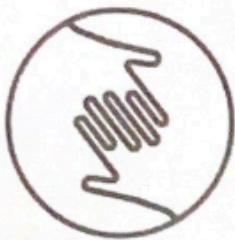
Adapun mahasiswa yang bersangkutan adalah :

No.	Nama	NIM	Program Studi
1	MUHAMMAD RIZKY ALFIAN	E020320139	MANAJEMEN INFORMATIKA
2	EMMA RIDAWATI	E020320126	MANAJEMEN INFORMATIKA

Demikian surat pengantar ini kami sampaikan. Atas bantuan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,  
Ketua Jurusan Administrasi Bisnis





K A W A I  
K O F I E

Jalan Adhyaksa Raya No. 11 Rt 27 Kec. Banjarmasin Utara  
Kota Banjarmasin

Telp: 0811-5032-288 Email: [Kawaifnf@gmail.com](mailto:Kawaifnf@gmail.com)

No : 13/KK/III.2023  
Hal : Izin Penelitian

Banjarmasin, 13 Maret 2023

Kepada Yth.  
Ketua Jurusan Administrasi Bisnis  
Politeknik Negeri Banjarmasin  
Di –  
Banjarmasin

Sehubung dengan surat No : 296/PL18.5/KM/2023 perihal Surat Permohonan Izin Penelitian yang diajukan :

No	Nama	NIM	Program Studi
1	MUHAMMAD RIZKY ALFIAN	E020320139	MANAJEMEN INFORMATIKA
2	EMMA RIDAWATI	E020320126	MANAJEMEN INFORMATIKA

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa/i tersebut diatas di izinkan untuk melaksanakan Penelitian di **KAWAI KOFIE**.

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamannya kami ucapkan terimakasih

K A W A I  
K O F I E

Manajemen,  
KAWAI KOFIE



Muhammad Rifqi Khairannoor



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS

Jl. Brigjen H. Hasan Basri (Komplek ULM) Kayu Tangi Banjarmasin 70123  
Telp: (0511) 3305052, 3308245, Fax: (0511) 3308244, 3308245  
Web : admbsns.poliban.ac.id, E-mail: admbsns@poliban.ac.id

BERKAS  
**A**

**FORMULIR PENGAJUAN JUDUL TUGAS AKHIR**

**DATA MAHASISWA**

Nama	EMMA RIDAWATI		
NIM	E020320126		
Bidang Minat	Pemrograman Web		
IP Semester 4	3.95		
SKS Lulus	109		
Tempat Kerja Praktik	PT PLN (Persero) UP3 Berabai		
Mata Kuliah Terkait	No.	Kode	Nama Mata Kuliah
	1	MI4228	Penerapan Sistem Informasi
	2	MI4230	Pemrograman WEB
	3	MI4232	Peng. Pemrograman Berbasis Objek
	4	MI1204	Algoritma dan Pemrograman
	5	MI3224	Pemrograman Database
	6	MI3223	Struktur Data
	7	MI3223	Sistem Basis Data I
	8		
	9		
	10		
Judul Tugas Akhir	Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada KAWAI KOFIE Menggunakan Framework CodeIgniter dan MySQL		

Banjarmasin, 05-05-2023  
Pemohon

EMMA RIDAWATI  
E020320126



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS

Jl. Brigjen H. Hasan Basri (Kampus ULM) Kayu Tangi Banjarmasin 70123  
Tele.: (0511) 3305052, 3308245, Fax: (0511) 3308244, 3308245  
Web : admbisnis.poliban.ac.id, E-mail : admbisnis@poliban.ac.id

**FORMULIR PENGAJUAN JUDUL TUGAS AKHIR**

**BERKAS  
A**

**DATA MAHASISWA**

Nama	MUHAMMAD RIZKY ALFIAN		
NIM	E020320139		
Bidang Minat	Per <del>ogram</del> WEB		
IP Semester 4	3.77		
SKS Lulus	109		
Tempat Kerja Praktek			
Mata Kuliah Terkait	No.	Kode	Nama Mata Kuliah
	1	MI4228	Perancangan Sistem Informasi
	2	MI4230	Per <del>ogram</del> WEB
	3	MI4232	Peng. Per <del>ogram</del> Berbasis Objek
	4	MI1204	Algoritma dan Per <del>ogram</del>
	5	MI3224	Program Database
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
Judul Tugas Akhir	Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada KAWAI KOFIE Menggunakan <del>Framework CodeIgniter dan MySQL</del>		

Banjarmasin, 05-05-2023  
Pemohon

**MUHAMMAD RIZKY ALFIAN**  
**E020320139**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS

Jl. Brigjen H. Hasan Basri (Komplek ULM) Kayu Tua, Banjarmasin 70123  
Telp: (0511) 3305052, 3308245, Fax: (0511) 3308244, 3308245  
Web : [admbisnis.poliban.ac.id](http://admbisnis.poliban.ac.id), E-mail : [admbisnis@poliban.ac.id](mailto:admbisnis@poliban.ac.id)

**FORMULIR PENGAJUAN DOSEN PEMBIMBING**

**BERKAS  
B**

Saya mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis dengan data sebagai berikut :

Nama : EMMA RIDAWATI  
NIM : E020320126  
Program Studi : MANAJEMEN INFORMATIKA  
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada KAWAI KOFIE Menggunakan Framework CodeIgniter dan MySQL

Memohon kesediaan Bapak / Ibu dosen dengan data di bawah ini,

Nama : Ramadhani Noor Pratama, S.Kom., M.Kom  
NIP : 199004102018031001

Untuk menjadi **Dosen Pembimbing Utama**

Banjarmasin, 05-05-2023  
Pemohon

EMMA RIDAWATI  
NIM E020320126



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS

Jl. Brigjen H. Hasan Basri (Komplek ULM) Kayu Tangi, Banjarmasin 70123  
Telepon: (0511) 3305052, 3308245, Fax: (0511) 3308244, 3308245  
Web : admbsns.poliban.ac.id, E-mail : admbsns@poliban.ac.id

**FORMULIR PENGAJUAN DOSEN PEMBIMBING**

**BERKAS  
B**

Saya mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis dengan data sebagai berikut :

Nama : MUHAMMAD RIZKY ALFIAN  
NIM : E020320139  
Program Studi : MANAJEMEN INFORMATIKA  
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada KAWAI KOFIE Menggunakan Framework CodeIgniter dan MySQL

Memohon kesediaan Bapak / Ibu dosen dengan data di bawah ini,

Nama : Ramadhani Noor Pratama, S.Kom., M.Kom  
NIP : 199004102018031001

Untuk menjadi **Dosen Pembimbing Utama**

Banjarmasin, 05-05-2023  
Pemohon

MUHAMMAD RIZKY ALFIAN  
NIM E020320139



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS

Jl. Brigjen H. Hasan Basri (komplek ULM) Kayu Tangi, Banjarmasin 70123  
Telp : (0511) 3305052, 3308245, Fax : (0511) 3308244, 3308245  
Website : admbsns.polibn.ac.id, E-mail : admbsns@polibn.ac.id

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR**

**BERKAS  
C1**

Dalam Periode Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023 pada :

Hari / Tanggal : Selasa / 21 Maret 2023  
Waktu : 10.00 WITA  
Tempat : Lab Komputer 1 Jurusan Administrasi Bisnis

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Tugas Akhir oleh,

Nama / NIM Mahasiswa : EMMA RIDAWATI / E020320126  
MUHAMMAD RIZKY ALFIAN / E020320139  
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada KAWAI KOFIE Menggunakan Framework CodeIgniter dan MySQL

dengan hasil :

- a. Disetujui  
 b. Disetujui dengan perbaikan  
c. Tidak Disetujui dan harus menyusun proposal Tugas Akhir baru

TTD Mahasiswa

Kejadian penting selama Seminar Proposal Tugas Akhir berlangsung :

Seminar Proposal Tugas Akhir berjalan lancar

Daftar perbaikan yang perlu dilakukan dapat dilihat pada berkas C2 (Daftar Perbaikan Proposal Tugas Akhir).

Mengetahui,  
Pembimbing Utama

Ramadhani Noor Pratama, S.Kom., M.Kom  
NIP 199004102018031001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS**

Jl. Brigjen H. Hasan Basri (komplek ULM) Kayu Tangi, Banjarmasin 70123  
Telp : (0511) 3305052, 3308245, Fax : (0511) 3308244, 3308245  
Website : [admbisnis.poliban.ac.id](http://admbisnis.poliban.ac.id), E-mail : [admbisnis@poliban.ac.id](mailto:admbisnis@poliban.ac.id)

**DAFTAR PERBAIKAN PROPOSAL TUGAS AKHIR**

**BERKAS  
C2**

Dari hasil seminar tugas akhir,

Nama / NIM Mahasiswa : EMMA RIDAWATI / E020320126  
MUHAMMAD RIZKY ALFIAN / E020320139  
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada KAWAI KOFIE Menggunakan Framework CodeIgniter dan MySQL

Perlu dilakukan beberapa perbaikan, yaitu :

1. Penggunaan caption pada tabel dan gambar sesuaikan dengan buku pedoman (table di atas, gambar di bawah)
2. Daftar Pustaka disusun berdasarkan abjad penulis

Menyetujui \*,  
Pembimbing Utama

Ramadhani Noor Pratama, S.Kom., M.Kom  
NIP 199004102018031001

\* Jika sudah diperbaiki



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS

Jl. Brigjen H. Hasan Basri (komplek ULM) Kayu Tangi, Banjarmasin 70123  
Telp : (0511) 3305052, 3308245, Fax : (0511) 3308244, 3308245  
Website : admbsnis.pollban.ac.id, E-mail : admbsnis@pollban.ac.id

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL TUGAS AKHIR**

**BERKAS  
D1**

Nama / NIM Mahasiswa	:	EMMA RIDAWATI / E020320126 MUHAMMAD RIZKY ALFIAN / E020320139
Judul Tugas Akhir	:	Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada KAWAI KOFIE Menggunakan Framework CodeIgniter dan MySQL
Waktu Pengajuan TA	:	SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023
Berlaku s.d	:	SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023

**MONITORING KEGIATAN BIMBINGAN**

No.	Tanggal	Topik Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	16/03/2023	Bab I dan Bab II (Revisi)	
2	18/03/2023	Bab III Metode Penelitian disesuaikan (Revisi)	
3	20/03/2023	Proposal acc	

Jumlah Pembimbingan : 3 Kali

Mengetahui,

Ketua Panitia Tugas Akhir

Abdul Rozaq, S.Kom., M.M., M.Kom  
NIP 198309172005011002

Pembimbing Utama

Ramadhani Noor Pratama, S.Kom., M.Kom  
NIP 199004102018031001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS  
PANITIA TUGAS AKHIR

Jl. Brigjen H. Hasan Basri (komplek ULM) Kaya Tangi, Banjarmasin 70123  
Telp : (0511) 3305052, 3308245, Fax : (0511) 3308244, 3308245  
Website : admbisnis.poliban.ac.id, E-mail : admbisnis@poliban.ac.id

BERKAS  
**E**

**SURAT PENGANTAR PENGERJAAN TUGAS AKHIR**

Proposal Tugas Akhir oleh,

Nama / NIM Mahasiswa : EMMA RIDAWATI / E020320126  
MUHAMMAD RIZKY ALFIAN / E020320139  
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada KAWAI KOFIE Menggunakan Framework CodeIgniter dan MySQL

Telah diseminarkan pada :

Hari / Tanggal : Selasa / 21 Maret 2023  
Tempat : Lab. Komputer 1 Jurusan Administrasi Bisnis

Untuk selanjutnya (layak / ~~tidak layak~~) \* diteruskan menjadi Tugas Akhir.

Banjarmasin, ..... 21 Maret ..... 2023

Pembimbing Utama

Ramadhani Noor Pratama, S.Kom., M.Kom  
NIP 199004102018031001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS

Jl. Brigjen H. Hasan Basri (Komplek ULM) Kayu Tangi, Banjarmasin 70123  
Telp : (0511) 3305052, 3308245, Fax : (0511) 3308244, 3308245  
Website : admbisnis.poliban.ac.id, E-mail : admbisnis@poliban.ac.id

**BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR**

**BERKAS  
F1**

Nama / NIM Mahasiswa	:	EMMA RIDAWATI / E020320126 MUHAMMAD RIZKY ALFIAN / E020320139
Judul Tugas Akhir	:	Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada KAWAI KOFIE Menggunakan Framework CodeIgniter dan MySQL
Waktu Pengajuan TA	:	SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023
Berlaku s.d	:	SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023

**MONITORING KEGIATAN BIMBINGAN**

No.	Tanggal	Topik Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	23/5/2023	Desain database	
2.	31/5/2023	Konsultasi program	
3.	6/6/2023	Konsultasi program II	
4.	11/6/2023	Konsultasi Laporan	
5.	17/6/2023	Konsultasi tampilan	
6.	25/6/2023	Konsultasi tampilan II	
7.	1/7/2023	Revisi BAB IV	
8.	7/7/2023	BAB IV Acc	
9.	15/7/2023	Acc Laporan	

Jumlah Pembimbingan : 9 Kali

Mengetahui,

Ketua Panitia Tugas Akhir

Abdul Rozaq, S.Kom., M.M., M.Kom.  
NIP 198309172005011002

Pembimbing Utama

Ramadhan Noor Pratama, S.Kom., M.Kom.  
NIP 199004102018031001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS  
PANITIA TUGAS AKHIR

Jl. Brigjen H. Hasan Basri (komplek ULM) Kayu Tangi, Banjarmasin 70123  
Telp : (0511) 3305052, 3308245, Fax : (0511) 3308244, 3308245  
Website : admbisnis.pollban.ac.id, E-mail : admbsnis@poliban.ac.id

BERKAS  
**G**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama / NIM Mahasiswa : EMMA RIDAWATI / E020320126  
MUHAMMAD RIZKY ALFIAN / E020320139  
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada  
KAWAI KOFIE Menggunakan Framework CodeIgniter dan MySQL  
Dosen Pembimbing Utama : Ramadhani Noor Pratama, S.Kom., M.Kom.  
Dosen Pembimbing Pendamping : -

Dengan ini menyatakan bahwa saya sudah siap mengikuti Sidang Tugas Akhir Periode Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023. Saya akan memenuhi segala ketentuan/peraturan yang berlaku dalam pelaksanaan Sidang Tugas Akhir tersebut.

Banjarmasin, 19 Juli ..... 2023

Peserta Sidang,

EMMA RIDAWATI  
NIM E020320126

Peserta Sidang,

MUHAMMAD RIZKY ALFIAN  
NIM E020320139

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Utama,

Ramadhani Noor Pratama, S.Kom., M.Kom.  
NIP 199004102018031001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS  
PANITIA TUGAS AKHIR

Jl. Brigjen H. Hasan Basri (komplek ULM) Kayu Tangi, Banjarmasin 70123  
Telp : (0511) 3305052, 3308245, Fax : (0511) 3308244, 3308245  
Website : admbsnis.pollban.ac.id, E-mail : admbsnis@pollban.ac.id

**DAFTAR PERBAIKAN TUGAS AKHIR**

**BERKAS**  
**J**

Dari hasil sidang tugas akhir,

Nama / NIM Mahasiswa : EMMA RIDAWATI / E020320126  
MUHAMMAD RIZKY ALFIAN / E020320139  
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada KAWAI KOFIE Menggunakan Framework CodeIgniter dan MySQL

Perlu dilakukan beberapa perbaikan, yaitu :

1. Perbaiki penulisan ex : spasi & uk huruf, dll ✓
2. Letur bulakang dipersingkat. ✓
3. Analisis PROSES dipertahui. ✓
4. Simbol Activity diagram dipertahui. ✓

Dikontrol Oleh	Nama	NIP	Paraf
Ketua Penguji	Inayatul Ulya Ahyati, S.Kom., M.Kom.	198808162019032016	
Moderator	Ramadhani Noor Pratama, S.Kom., M.Kom.	199004102018031001	



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI BANJARMASIN  
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS  
PANITIA TUGAS AKHIR**

Jl. Brigjen H. Hasan Basri (komplek ULM) Kayu Tangi, Banjarmasin 70123  
Telp : (0511) 3305052, 3308245, Fax : (0511) 3308244, 3308245  
Website : admbisnis.poliban.ac.id, E-mail : admbisnis@poliban.ac.id

**BERITA ACARA SIDANG TUGAS AKHIR**

**BERKAS  
H**

Telah dilaksanakan Sidang Tugas Akhir Periode Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023

Hari / Tanggal : Senin / 31 Juli 2023  
Waktu / Ruangan : 13:15 - 14:45 / Ruang 8 LT-2  
Nama / NIM Mahasiswa : EMMA RIDAWATI / E020320126  
MUHAMMAD RIZKY ALFIAN / E020320139  
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada KAWAI KOFIE Menggunakan Framework CodeIgniter dan MySQL

Hasil Sidang Tugas Akhir :

- a. Tugas Akhir Lulus
- b. Tugas Akhir Lulus Dengan Perbaikan
- c. Tugas Akhir Tidak Lulus dan Sidang Harus Diulang

TTD Mahasiswa	

Kejadian penting selama Sidang Tugas Akhir berlangsung :

Sidang Tugas Akhir berjalan lancar

Mengetahui dan menilai			
	Nama	NIP	Tanda Tangan
Ketua Penguji	Inayatul Ulya Ahyati, S.Kom., M.Kom.	198808162019032016	
Moderator	Ramadhani Noor Pratama, S.Kom., M.Kom.	199004102018031001	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Manajemen Informatika

Abdul Rozaq, S.Kom., M.M., M.Kom.  
NIP 198309172005011002

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Muhammad Rizky Alfian  
Nim : E020320139  
Tempat, Tanggal Lahir : Banjarmasin, 03 Juni 2002  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Jl. Sultan Adam Komp.Mahligai Rt.12 No.24  
Email : muhrizkyalfian@gmail.com  
Telp : 087815213157

### **Riwayat Pendidikan**

2008 sampai dengan 2014 : MDIM 1-2 Banjarmasin  
2014 sampai dengan 2017 : MTSN M 3 Al-Furqon  
2017 sampai dengan 2020 : SMKN 2 Banjarmasin  
2020 sampai dengan 2023 : Politeknik Negeri Banjarmasin  
Orang Tua :  
Ayah : Sufiannoor  
Ibu : Arbainah

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Emma Ridawati  
Nim : E020320126  
Tempat, Tanggal Lahir : Barabai, 4 Januari 2002  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Jl. Kemasan Tengah RT.01 RW.02 Barabai Selatan, Hulu Sungai Tenagh  
Email : emmaridawatirahman04@gmail.com  
Telp : 082351038080

### **Riwayat Pendidikan**

2008 sampai dengan 2014 : MIN Bawan Barabi  
2014 sampai dengan 2017 : SMPN 1 Barabai  
2017 sampai dengan 2020 : SMAN1 Barabai  
2020 sampai dengan 2023 : Politeknik Negeri Banjarmasin  
Orang Tua :  
Ayah : H. Gazali Rahman  
Ibu : Hj. Siti Khadijah