

**APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS
WEBSITE (STUDI KASUS : RUMAH MAKAN LULASARI BREBES)**



TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi
Pada Program Studi D IV Teknik Informatika

Oleh :

Nama : Budi Darmawan

NIM : 15090088

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

TEGAL

2020

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Budi Darmawan

NIM : 15090088

Adalah mahasiswa Program Studi D IV Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul :

“APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS

WEBSITE (STUDI KASUS : RUMAH MAKAN LULASARI BREBES)”

merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinal dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, / September 2020

Yang membuat pernyataan,

Budi Darmawan



NIM. 15090088

HALAMAN REKOMENDASI

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Budi Darmawan

NIM : 15090088

Program Studi : D IV Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : Aplikasi Pemesanan Berbasis *Website* (Studi Kasus :
Rumah Makan Lulasari Brebes)

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat
mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2020/2021.

Tegal, 10 Juli 2020

Pembimbing I,

Dairoh, M.Sc

NIPY. 04.014.178

Pembimbing II,

Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng

NIPY. 08.015.222

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Budi Darmawan
NIM : 15090088
Program Studi : D IV Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis
Website (Studi Kasus : Rumah Makan Lulasari Brebes)

Dinyatakan **LULUS**/~~TIDAK LULUS~~ setelah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir Program Studi D IV Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama

Tegal, 01 September 2020

Dewan Penguji :

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dega Surono W, S.T., M.Kom	1.
2. Anggota I : M. Fikri Hidayatullah, S.T., M.Kom	2.
3. Anggota II : Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng	3.

Mengetahui,

Ketua Program Studi D IV Teknik Informatika



ABSTRAK

Rumah makan dan pemancingan Lulasari adalah rumah makan yang berlokasi di desa Bulakelor, Ketanggungan, Brebes, dimana terdapat rumah makan dan pemancingan yang lumayan luas dengan harga yang masih tergolong murah. Namun pemesanan makanan masih dengan cara manual dengan menggunakan kertas dan hanya dapat dilakukan dengan cara datang langsung ke tempat rumah makan. Hal tersebut membuat pelanggan harus datang langsung untuk memesan makanan yang mereka inginkan, itu dapat membuat pelanggan enggan memesan jika dalam keadaan tidak dapat pergi langsung ke lokasi. Dan juga mereka harus membawa uang tunai karena menggunakan mesin kasir manual. Sehingga hal ini menjadi landasan utama pentingnya dilakukan penelitian dengan judul “Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis *Website* (Studi Kasus: Rumah Makan Lulasari Brebes)” karena teknologi ini akan mendukung semua kegiatan pemesanan menjadi lebih mudah. Data pemesanan pun tidak akan hilang ataupun rusak, data dapat disimpan dengan aman.

Kata Kunci : Pemesanan, Website, Rumah Makan

KATA PENGANTAR

Dengan memanjangkan puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul “Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis *Website* (Studi Kasus : Rumah Makan Lulasari Brebes)”.

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Sarjana Sains Terapan pada Program Studi D IV Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Moch. Chambali, B.Eng, M.Kom selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom selaku Ketua Program Studi D IV Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Dairoh, M.Sc selaku dosen pembimbing I.
4. Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng selaku dosen pembimbing II.
5. Orang Tua yang telah mendukung, membantu serta mendoakan.
6. Semua teman-teman yang telah mendukung, membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Tegal, September 2020

Penulis



Budi Darmawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN REKOMENDASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Pembatasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metodologi Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	10
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Tinjauan Pustaka	12
2.2 Tabel GAP Penelitian	14
BAB III. LANDASAN TEORI	17
3.1. Rumah Makan	17
3.2. Pemesanan	17
3.3. Aplikasi	17
3.4. <i>Website</i>	18
3.5. <i>PHP</i>	19
3.6. <i>Database MySQL</i>	20

3.7. <i>CodeIgniter</i>	21
3.8. <i>Xampp</i>	23
3.9. Metode <i>Waterfall SDLC</i>	24
3.10. <i>Web Server</i>	25
3.11. <i>UML</i>	25
3.12. <i>Sublime Text 3</i>	33
3.13. <i>Blackbox Testing</i>	33
BAB IV. PERANCANGAN DAN DESAIN	35
4.1. Perancangan Sistem	35
4.2. Perancangan UML.....	35
4.2.1. <i>Use Case Diagram</i>	35
4.2.2. <i>Activity Diagram</i>	37
4.2.3. <i>Sequence Diagram</i>	48
4.2.4. <i>Class Diagram</i>	56
4.3. Perancangan <i>Database</i>	57
4.4. Desain Tampilan Antarmuka (<i>Interface</i>)	62
BAB V. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	72
5.1. Hasil Penelitian	72
5.1.1. Implementasi Antarmuka	72
5.2 Pembahasan	81
5.2. Pengujian <i>Black-Box Testing</i>	82
BAB VI. PENUTUP	99
6.1. Kesimpulan	99
6.2. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Tabel Perangka Lunak	4
Tabel 3.1	Simbol-Simbol pada <i>Use case diagram</i>	25
Tabel 3.2	Simbol <i>Activity Diagram</i>	27
Tabel 3.3	Simbol <i>Class Diagram</i>	28
Tabel 3.4	Simbol <i>Sequence Diagram</i>	29
Tabel 4.1	Rancangan Tabel tb_user	58
Tabel 4.2	Rancangan Tabel tb_rekening.....	58
Tabel 4.3	Perancangan Tabel tb_pesanan	59
Tabel 4.4	Perancangan Tabel tb_pembayaran.....	59
Tabel 4.5	Perancangan Tabel tb_makmin	60
Tabel 4.6	Perancangan Tabel tb_komplain	60
Tabel 4.7	Perancangan Tabel tb_invoice	61
Tabel 5.1	Hasil Pengujian Halaman <i>Login</i>	83
Tabel 5.2	Hasil Pengujian Halaman Menu <i>Home Admin</i>	84
Tabel 5.3	Hasil Pengujian Halaman Menu Profil Admin	85
Tabel 5.4	Hasil Pengujian Halaman Menu Data Makanan Minum	86
Tabel 5.5	Hasil Pengujian Halaman Menu Data Pesanan Admin.....	87
Tabel 5.6	Hasil Pengujian Halaman Menu Data Rekening Admin.....	87
Tabel 5.7	Hasil Pengujian Halaman Menu Data Profil User	88
Tabel 5.8	Hasil Pengujian Halaman Menu <i>Home User</i>	89
Tabel 5.9	Hasil Pengujian Halaman Menu Pesanan User	89
Tabel 5.10	Hasil Pengujian <i>Form</i> Tambah Makan Minum	90
Tabel 5.11	Hasil Pengujian <i>Form</i> Ubah Makan Minum	91
Tabel 5.12	Hasil Pengujian <i>Form</i> Ubah Profil.....	92
Tabel 5.13	Hasil Pengujian <i>Form</i> Ubah Password	93
Tabel 5.14	Hasil Pengujian <i>Form</i> Pembayaran	94
Tabel 5.15	Hasil Pengujian <i>Form</i> Registrasi	95
Tabel 5.16	Hasil Pengujian <i>Form</i> Tambah Rekening	96

Tabel 5.17 Hasil Pengujian <i>Form</i> Ubah Rekening	97
Tabel 5.18 Hasil Pengujian Stok	98
Tabel 5.19 Hasil Pengujian Batas Alamat	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	<i>Model Waterfall SDLC</i>	5
Gambar 1.2	<i>Flowchart Alur Penelitian</i>	6
Gambar 4.1	<i>Use Case Diagram Admin</i>	36
Gambar 4.2	<i>Use Case Diagram User</i>	36
Gambar 4.3	<i>Activity Diagram Login</i>	37
Gambar 4.4	<i>Activity Diagram Logout Admin</i>	38
Gambar 4.5	<i>Activity Diagram Profil Admin</i>	39
Gambar 4.6	<i>Activity Diagram Menu Home Admin</i>	40
Gambar 4.7	<i>Activity Diagram Menu Data Makan Minum</i>	41
Gambar 4.8	<i>Activity Diagram Menu Rekening Admin</i>	42
Gambar 4.9	<i>Activity Diagram Menu Data Pesanan Admin</i>	43
Gambar 4.10	<i>Activity Diagram Laporan Admin</i>	44
Gambar 4.11	<i>Activity Diagram Menu Data Login User</i>	45
Gambar 4.12	<i>Activity Diagram Menu Daftar User</i>	45
Gambar 4.13	<i>Activity Diagram Menu Home User</i>	46
Gambar 4.14	<i>Activity Diagram Menu Keranjang</i>	46
Gambar 4.15	<i>Activity Diagram Menu Profil User</i>	47
Gambar 4.16	<i>Activity Diagram Menu Pesanan User</i>	48
Gambar 4.17	<i>Sequence Diagram Login Admin</i>	49
Gambar 4.18	<i>Sequence Diagram Logout Admin</i>	50
Gambar 4.19	<i>Sequence Diagram Home Admin</i>	50
Gambar 4.20	<i>Sequence Diagram Profil Admin</i>	51
Gambar 4.21	<i>Sequence Diagram Menu Daftar Rekening</i>	51
Gambar 4.22	<i>Sequence Diagram Menu Pesanan Admin</i>	52
Gambar 4.23	<i>Sequence Diagram Menu Makan Minum</i>	52
Gambar 4.24	<i>Sequence Diagram Laporan Admin</i>	53
Gambar 4.25	<i>Sequence Diagram Menu Login User</i>	53
Gambar 4.26	<i>Sequence Diagram Menu Logout User</i>	54

Gambar 4.27	<i>Sequence Diagram Home User</i>	54
Gambar 4.28	<i>Sequence Diagram Menu Profil User</i>	55
Gambar 4.29	<i>Sequence Diagram Register User</i>	55
Gambar 4.30	<i>Sequence Diagram Menu Pesanan User</i>	56
Gambar 4.31	<i>Class Diagram</i>	57
Gambar 4.32	Desain <i>Form Login</i>	62
Gambar 4.33	Desain Halaman Register	63
Gambar 4.34	Desain Pesanan Admin	63
Gambar 4.35	Desain Profil Admin	64
Gambar 4.36	Desain Edit Profil Admin	65
Gambar 4.37	Desain Halaman Makanan Minuman	66
Gambar 4.38	Desain Edit Makanan Minuman	66
Gambar 4.39	Desain Tambah Makanan Minuman	67
Gambar 4.40	Desain Laporan Admin	68
Gambar 4.41	Desain Menu Profil User	69
Gambar 4.42	Desain Halaman Pesanan User	70
Gambar 4.43	Desain Edit Profil	71
Gambar 4.44	Desain Home	71
Gambar 5.1	Tampilan Halaman <i>Home</i>	73
Gambar 5.2	Tampilan Halaman <i>Login</i>	73
Gambar 5.3	Tampilan Halaman <i>Registrasi</i>	74
Gambar 5.4	Tampilan Halaman Profil Admin	75
Gambar 5.5	Tampilan Halaman Profil User	75
Gambar 5.6	Tampilan Halaman Pesanan Admin	76
Gambar 5.7	Tampilan Halaman Detail Pesanan Admin	76
Gambar 5.8	Tampilan Halaman Pesanan User	77
Gambar 5.9	Tampilan Halaman Detail Pesanan User	77
Gambar 5.10	Tampilan Halaman Data Makanan Minuman	78
Gambar 5.11	Tampilan Halaman Tambah Makanan Minuman	78
Gambar 5.12	Tampilan Halaman Ubah Makanan Minuman	79
Gambar 5.13	Tampilan Halaman Data Rekening	80

Gambar 5.14 Tampilan Halaman Tambah Rekening	80
Gambar 5.15 Tampilan Halaman Edit Rekening	81

LAMPIRAN

Lampiran I Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir	A-1
Lampiran II Lembar Bimbingan Tugas Akhir	B-1
Lampiran III Data Makanan Dan Minuman	C-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Rumah makan Menurut Marsum W.A (2005) definisi rumah makan adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasikan secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamu, baik berupa kegiatan makan maupun minum. Definisi lain, “Rumah makan atau Restoran adalah suatu tempat yg identik dengan jajaran meja – meja yang tersusun rapi, dengan kehadiran orang, timbulnya aroma semerbak dari dapur dan pelayanan para pramusaji, berdentingnya bunyi – bunyi kecil karena persentuhan gelas–gelas kaca, porselin, menyebabkan suasana hidup didalamnya”. [1]

Rumah makan dan pemancingan Lulasari adalah rumah makan yang berlokasi di desa Bulakelor, Ketanggungan, Brebes, dimana terdapat rumah makan dan pemancingan yang lumayan luas dengan harga yang masih tergolong murah. Namun pemesanan makanan masih dengan cara manual dengan menggunakan kertas dan hanya dapat dilakukan dengan cara datang langsung ke tempat rumah makan. Hal tersebut membuat pelanggan harus datang langsung untuk memesan makanan yang mereka inginkan, itu dapat membuat pelanggan enggan memesan jika dalam keadaan tidak dapat pergi langsung ke lokasi. Dan juga mereka harus membawa uang tunai karena menggunakan mesin kasir manual.

Sehingga hal ini menjadi landasan utama pentingnya dilakukan penelitian dengan judul “Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus: Rumah Makan Lulasari Brebes)” karena teknologi ini akan mendukung semua kegiatan pemesanan menjadi lebih mudah. Data pemesanan pun tidak akan hilang ataupun rusak, data dapat disimpan dengan aman.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan dari penelitian ini yaitu merancang serta membangun Aplikasi Pemesanan berbasis Web yang digunakan oleh pelanggan Rumah makan Lulasari menginginkan agar pelanggan bisa cepat dan mudah dalam melakukan pemesanan, dan juga pelanggan tidak perlu datang ke rumah makan saat melakukan pemesanan.

1.3. Pembatasan Masalah

Dengan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka batasan masalah yang akan dianalisa mengingat adanya keterbatasan waktu dalam proses penyusunan, sebagai berikut:

- a. Aplikasi pemesanan hanya untuk wilayah Brebes.
- b. Konfirmasi pembayaran masih secara manual.
- c. Penelitian hanya sampai tahap pengujian.

1.4. Tujuan

Membangun Aplikasi Pemesanan di rumah makan Lulasari untuk mempermudah kegiatan pemesanan dan pembayaran, dan memudahkan pelanggan dalam memesan makanan ataupun minuman pada rumah makan Lulasari.

1.5. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

a. Pelanggan

Mempermudah pelanggan dalam memesan makanan dan minuman pada Rumah makan Lulasari.

b. Rumah makan

Bagi rumah makan akan menjadikan rumah makan tersebut lebih *efisien* waktu dalam pemesanannya.

c. Peneliti

Merupakan implementasi dan pengembangan teori dari ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan di D IV Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama Tegal.

d. Politeknik Harapan Bersama

Memberikan informasi bagi mahasiswa lain yang akan membuat tugas akhir yang sejenis dan menambah kepustakaan di Politeknik Harapan Bersama.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Bahan Penelitian

Bahan penelitian yang akan digunakan menggunakan data-data yang berkaitan dengan Aplikasi Pemesanan berbasis *web* di rumah makan Lulasari Brebes, data yang berkaitan antara lain data, nama makanan, nama minuman, dan harga.

1.6.2. Alat Penelitian

Alat yang dibutuhkan dalam penelitian ini dikelompokan menjadi dua yaitu perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*).

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
 - a. Laptop TOSHIBA Satellite L745
 - b. HDD 500 GB
 - c. RAM 4 GB
2. Perangkat Lunak (*Software*)

Adapun perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah:

Tabel 1.1 Perangkat Lunak

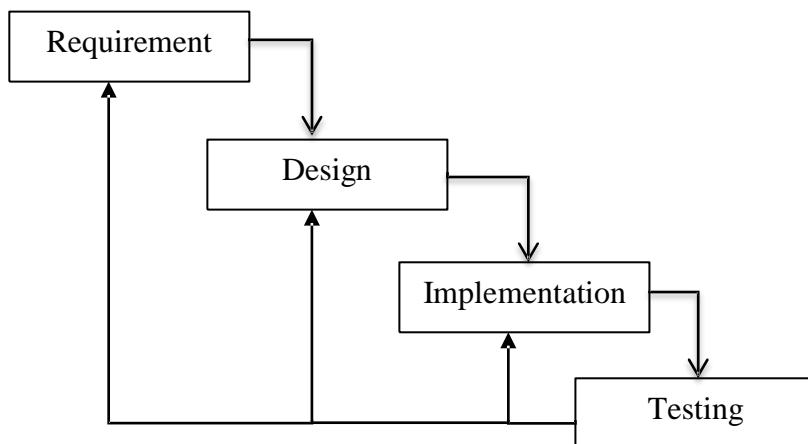
No.	Jenis Perangkat Lunak	Fungsi
1.	<i>Windows 7</i>	<i>Operating System</i>
2.	<i>Chrome, Mozilla, Internet Explorer</i>	<i>Web Browser</i>
3.	<i>XAMPP Control Panel</i>	<i>Web Server</i>
4.	<i>CorelDRAW X7</i>	<i>Design</i>
5.	<i>Star UML</i>	Media dalam membuat pemodelan sistem.

No.	Jenis Perangkat Lunak	Fungsi
6.	<i>MySQL</i>	<i>Server Database</i>
7.	<i>Sublime Text</i>	Text Editor

1.6.3. Alur Penelitian

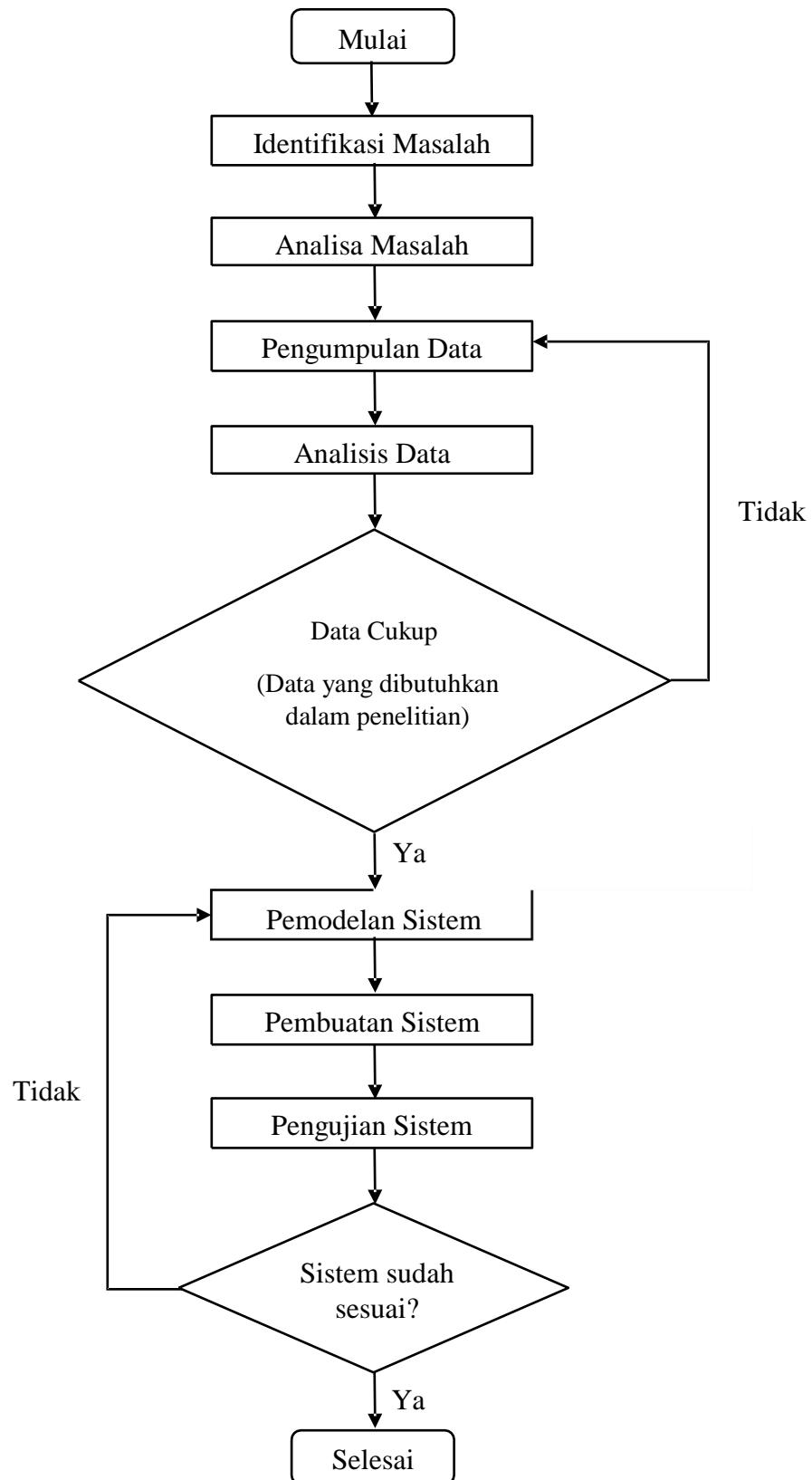
Dalam membangun Aplikasi Pemesanan berbasis *web* metode yang digunakan adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* adalah model *System Development Life Cycle* (SDLC) Konvensional, linier dan berurutan yang dimulai dari perencanaan, analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian dan perawatan. Alur model *waterfall* digambarkan pada Gambar 1.1

1.1



Gambar 1.1. Model Waterfall SDLC (System Development Life Cycle)

Dalam penelitian ini dibuat *flowchart* alur penelitian untuk menggambarkan alur proses pembuatan aplikasi Pemesanan berbasis web. *Flowchart* dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2. Flowchart Alur Penelitian

Berikut alur rencana penelitian yang dibuat :

1. Identifikasi Masalah

Di rumah makan Lulasari, sistem pemesanan masih menggunakan cara pesan manual dan masih harus datang ke rumah makan, serta metode penulisan pesanan masih menggunakan kertas dan tulis tangan. Hal tersebut menimbulkan resiko hilangnya kertas pesanan atau memakan banyak waktu dalam menulis.

2. Analisis Masalah

Dari masalah yang ada, maka disimpulkan bahwa Rumah makan Lulasari Brebes membutuhkan aplikasi untuk mempermudah pemesanan para pelanggan. Supaya pelanggan dapat melakukan pemesanan dari rumah mereka tanpa harus dating ke Rumah makan Lulasari .

3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan dua metode, yaitu observasi dan wawancara.

a. Observasi

Pada penelitian ini diawali dengan mencari informasi data dan telah melakukan pengamatan langsung di Rumah makan Lulasari Brebes, yakni dengan melakukan survei terhadap bagaimana pelayanan di rumah makan lulusari Brebes.

b. Wawancara

Pada metode ini dilakukan untuk memperoleh data yang belum ditemukan saat melakukan observasi,dab pada tahap ini telah

mendatangi langsung pemilik rumah makan Lulasari dan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pemilik rumah makan Lulasari untuk mencari data tambahan.

4. Analisis Data

Data yang diperoleh pada saat pengumpulan data yaitu dari observasi dan wawancara dianalisis apakah data sudah sesuai dengan studi kasus.

5. Pemodelan dan Perancangan Sistem

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi kedalam bentuk pemodelan sistem dan selanjutnya di rancang *User interface* nya.

a. Pemodelan UML

Pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) digunakan untuk menjelaskan dan memvisualisasikan artifak dari proses analisis dan desin berorientasi objek. UML memungkin *developer* melakukan pemodelan secara visual, yaitu penekanan pada penggambaran. Pemodelan visual membantu untuk menangkap struktur dan perilaku dari objek, mempermudah penggambaran interaksi antara elemen dalam sistem dan mempertahankan konsistensi antara desain dan implementasi dalam pemograman.

b. Perancangan *User interface*

Proses desain atau pembuatan *prototype* menerjemahkan syarat kebutuhan *user interface* ke sebuah perancangan perangkat lunak

yang dapat di perkiraan sebelum di buat *coding*.

6. Pembuatan Sistem

Tahapan ini menerapkan sebuah desain yang telah direncanakan yang sesuai dengan apa yang telah di implementasikan, kemudian melakukan perkodean aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *php native dan server xampp* dengan *framework CodeIgniter*.

7. Pengujian Sistem

Jenis pengujian sistem ini meggunakan metode *black box*, pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Tahapan ini dilakukan untuk pengujian atau *testing* pada saat peng-*input-an*, pada tahapan ini data yang di inputkan dan di eksekusi kemudian terjadi kesalahan maka akan memunculkan kesan kesalahan.

Dengan mengaplikasikan ujicoba *blackbox*, menghasilkan sekumpulan kasus uji yang memenuhi kriteria. Kasus uji yang memberitahukan sesuatu tentang keberadaan atau tidaknya suatu jenis kesalahan.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan berisi tentang latar belakang diambilnya judul “APLIKASI PEMESANAN BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus : Rumah Makan Lulasari Brebes)”, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi dan sistematika penulisan yang menjelaskan secara garis besar substansi yang diberikan pada masing-masing bab.

2. BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan dari latar belakang yang berkaitan dengan penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan yang dibahas secara kritis. Berisi penjelasan tentang inti sari latar belakang, tujuan, metode, dan hasil penelitian.

3. BAB III : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini tentang landasan teori yang digunakan untuk penyelesaian laporan penelitian yang berkaitan dengan pembuatan APLIKASI PEMESANAN BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus : Rumah Makan Lulasari Brebes).

4. BAB IV : PERANCANGAN DAN DESAIN

Bab ini menguraikan secara detail rancangan dan desain terhadap penelitian yang dilakukan dari sistem yang dibangun mengenai data-data yang dibuat dalam suatu

perancangan *User Interface* dan perancangan *UML*, rancangan ini terdiri dari : *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram dan Class Diagram.*

5. BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang *screenshot* hasil penelitian dan hasil penelitian tersebut dibahas secara detail berdasarkan penelitian yang selesai dilakukan.

6. BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini diuraikan mengenai kesimpulan, yaitu menyimpulkan suatu hasil pembahasan dari suatu penelitian yang merupakan hasil akhir dan sekaligus merupakan jawaban dari permasalahan yang ada. Di samping itu juga disertakan saran-saran sebagai arahan yang mungkin dapat bermanfaat bagi peneliti yang sejenis dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai sistem informasi geografis ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Irawan, Y.,dkk, telah melakukan penelitian yang berjudul “*Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Di Catering Cindelaras Pekanbaru*”.

Penelitian ini membahas tentang Pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web di Catering Cindelaras. Aplikasi ini didesain menggunakan model Unifield Modeling Language (UML). Metode yang digunakan yaitu metode *waterfall*. Dengan adanya aplikasi ini, bisa memudahkan administrasi untuk mengolah data pemesanan makanan di Catering Cindelaras[2].

Rahman, F, & Santoso, telah melakukan penelitian yang berjudul “*Aplikasi Pemesanan Undangan Online*”. Penelitian ini mengambil objek dan permasalahan pada percetakan TAHA. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, dan penggunaan internet yang semakin populer, menjadi inspirasi untuk menggunakan teknologi ini sebagai sarana dan fasilitas dalam pemesanan undangan secara online. Pembangunan aplikasi berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis datanya. Dua bahasa pemrograman ini dinilai mampu membuat sebuah aplikasi web yang dapat diakses secara online, sehingga kegiatan pengelolaan dalam pemesanan undangan online dapat dipenuhi. Dari hasil pengujian didapat hasil, aplikasi dapat dipergunakan untuk memilih contoh desain, mengisi kata-kata yang akan dipakai dalam undangan, dan

dapat memesan jumlah undangan, juga terdapat nominal harga yang harus dibayarkan dari pemesanan yang dilakukan [3].

Ilahiyyah, I., dkk, telah melakukan penelitian yang berjudul “*Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Mobile Studi Kasus : Coffee Pudak Bandung Booking Application Drinks And Food Based Mobile Web Case Study : Coffee Pudak Bandung*”. Pada Penelitian ini, Coffe Pudak dalam proses pemesan terdapat beberapa masalah pada mengelola pemesanan dikertas yang digunakan oleh pengelola, tidak terurutnya nota pesanan, dan membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan hasil pemasukan. Untuk itu diperlukan sebuah aplikasi pemesanan berbasis web mobile yang bisa memecahkan masalah yang terdapat di Coffee Pudak Bandung Dalam proses pembangunan aplikasi ini telah menggunakan teknologi framework Laravel agar mempermudah modul-modul yang dipakai menjadi subsistem yang terintegrasi. Kemudahan modul tersebut dapat mengefektifkan dalam pembuatan code dimana sebuah file yang akan dipecah menjadi beberapa data yang dibutuhkan [4].

Ramadhani, M., dkk, telah melakukan penelitian yang berjudul “*Aplikasi Pemesanan Produk Konveksi Berbasis Web Pada Greens Production Bandung*”.. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode Systems Development Life Cycle dengan model Waterfall, bahasa pemrograman yang digunakan ialah PHP dan HTML dengan Framework

Codeigniter. Harapan nya dengan adanya sistem informasi website ini dapat menambah keuntungan penjualan di Greens Production Bandung[5].

Vardakis, A.,dkk, telah melakukan penelitian yang berjudul “*An Online Seat-Booking Application For Cultural Events*”. Kami menghadirkan e-ACE, e-asisten online untuk pemesanan kursi dalam konteks acara budaya (konser, pertunjukan, festival, dll). e-ACE adalah platform online yang dibangun di atas PHP, HTML, CSS, JavaScript, jQuery dan MySQL. Aplikasi ini secara signifikan dapat memfasilitasi proses manajemen acara yang menawarkan fleksibilitas dan efisiensi; itu juga dapat membuat prosedur pemesanan kursi lebih menarik dan ramah bagi para peserta dengan membiarkan mereka melakukannya keputusan sendiri tentang alokasi kursi. Selain itu, e-ACE juga dapat digunakan untuk pemesanan kursi atau tujuan alokasi dalam konteks acara ilmiah, sosial atau pendidikan[6].

2.2 Tabel GAP Penelitian

Berikut ini adalah tabel GAP masing-masing penelitian :

Tabel 2.1 Tabel GAP Penelitian

Judul Penelitian	Keterangan	Perbedaan
Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Di Catering Cindelaras Pekanbaru	Hasil dari penelitian menghasilkan aplikasi pemesanan tanpa pembayaran online	Dapat melakukan pemesanan serta pembayaran secara online

Judul Penelitian	Keterangan	Perbedaan
Aplikasi Pemesanan Undangan Online	Hasil dari penelitian menghasilkan aplikasi pemesanan tanpa pengisian data secara online dan jumlah pemesanan tidak bias sesuai keinginan pelanggan	Pengisian data bias dilakukan secara online dan dapat memesan sesuai keinginan pelanggan
Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Mobile Studi Kasus : Coffee Pudak Bandung	Hasil dari Penelitian menghasilkan aplikasi pemesanan yang masih diharuskan pelanggan untuk datang ke coffee Pudak	Pemesanan dapat dilakukan tanpa harus datang ke rumah makan
Aplikasi Pemesanan Produk Konveksi Berbasis Web Pada Greens Production Bandung	Penelitian menghasilkan aplikasi pemesanan tanpa terdapat fitur dikembalikan atau komplain	Terdapat fitur dimana pelanggan dapat melakukan komplain dan melakukan pengembalian makanan atau minuman

Judul Penelitian	Keterangan	Perbedaan
An Online Seat-Booking Application For Cultural Events	Penelitian menghasilkan aplikasi pemesanan yang dilengkapi barcode atau QR code untuk konfirmasi	Aplikasi pemesanan masih menggunakan konfirmasi manual

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1.Rumah Makan

Rumah makan adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasikan secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamu, baik berupa kegiatan makan maupun minum. Definisi lain, “Rumah makan atau Restoran adalah suatu tempat yang identik dengan jajaran meja – meja yang tersusun rapi, dengan kehadiran orang, timbulnya aroma semerbak dari dapur dan pelayanan para pramusaji, berdentingnya bunyi – bunyi kecil karena persentuhan gelas – gelas kaca, porcelin, menyebabkan suasana hidup didalamnya” [1].

3.2.Pemesanan

Menurut Edwin dan Chris (1999:1) Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah perpindahan manusia atau benda dari satu titik (kota) ketitik (kota) lainnya [7].

3.3.Aplikasi

Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas

yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau *suite* aplikasi (*application suite*). Contohnya adalah *Microsoft Office* dan *Open Office.org*, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan setiap aplikasi. Sering kali, aplikasi ini memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna [8].

3.4. Website

Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dan isi

informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*.

Contoh *website* statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan website dinamis adalah seperti *Friendster*, *Multiply*, dll. Dalam sisi pengembangannya, *website* statis hanya bisa *diupdate* oleh pemiliknya saja, sedangkan *website* dinamis bisa *diupdate* oleh pengguna maupun pemilik [9].

Secara garis besar, website bisa digolongkan menjadi dua bagian yaitu :

1. *Website* Statis

Website statis adalah *web* yang mempunyai halaman tidak berubah.

Artinya untuk melakukan perubahan pada suatu halaman pada *website* dilakukan secara manual dengan meng-*edit source code* yang menjadi struktur dari *website* tersebut.

2. *Website* Dinamis

Website dinamis merupakan *website* yang secara struktur diperuntukan untuk *update* sesering mungkin. *Website* dinamis terdiri dari halaman *front end* yang bisa diakses oleh *user* pada umumnya, juga disediakan halaman *back end* untuk mengedit *content* dari *website*.

3.5.Bahasa Pemrograman PHP

Merupakan secara umum dikenal dengan sebagai bahasa pemrograman *script – script* yang membuat dokumen *HTML* secara *on the fly* yang dieksekusi di *server web*, dokumen *HTML* yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen *HTML* yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor *HTML*, dikenal juga sebagai bahasa pemrograman *server side* [10].

Kode program *PHP* akan dieksekusi oleh *server* dan hasil eksekusi tersebut akan ditampilkan kepada *client*, berbeda dengan *Javascript*, kode program akan dieksekusi oleh *browser client*. Keunggulan *PHP* adalah sangat sederhana dan mudah dimengerti sehingga cocok untuk pemula maupun tingkat lanjut. Selain itu, karena *PHP* merupakan *Open Source* maka *PHP* dapat digunakan di banyak sistem operasi (*Windows, Linux, Mac, Solaris*, dan lain-lain).

3.6. My Structure Languange (MySQL)

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* (bahasa Inggris: *database management system*) atau *DBMS* yang *multithread, multiuser*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *MySQL AB* membuat *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi *GNU General Public License (GPL)*, tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan *GPL*. Tidak seperti pada *PHP* atau *Apache* yang merupakan *software* yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, *MySQL* dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan yang komersial Swedia yaitu *MySQL AB*. *MySQL AB* memegang penuh hak cipta hampir atas semua 26 kodenya sumbernya. Kedua orang *Swedia* dan satu orang *Finlandia* yang mendirikan *MySQL AB* adalah: *David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius* [11].

SQL merupakan bahasa yang komprehensif yang berisi statement-statement untuk data definitions, queries dan updates karena SQL terdiri dari dua bentuk, yaitu :

1. ***Data Definition Language (DDL)***

Merupakan kumpulan perintah SQL yang digunakan untuk membuat, mengubah dan menghapus struktur dan definisi metadata dari objek-objek *database*.

2. ***Data Manipulation Language (DML)***

Merupakan kumpulan perintah SQL yang digunakan untuk proses pengolah isi kata di dalam tabel seperti memasukan, merubah dan menghapus isi data dan tidak terkait dengan perubahan struktur dan definisi tipe data dari objek *database*.

3.7. Framework *CodeIgniter*

Framework adalah kumpulan perintah atau fungsi dasar yang membentuk aturan-aturan tertentu dan saling berinteraksi satu sama lain sehingga dalam pembuatan aplikasi *website*, dengan mengikuti aturan dari *framework* tersebut [12].

CodeIgniter merupakan *framework PHP* yang dibuat berdasarkan model *view controller (MVC)*. *CodeIgniter* memiliki *library* yang lengkap untuk mengerjakan operasi-operasi yang umum dibutuhkan oleh aplikasi berbasis *web* misalnya mengakses *database*, memvalidasi *form* sehingga sistem yang dikembangkan mudah. *CodeIgniter* juga menjadi satu-satunya *framework* dengan dokumentasi yang lengkap dan jelas. *Source code*

codeigniter yang dilengkapi dengan *comment* didalamnya sehingga lebih memperjelas fungsi sebuah kode program dan *codeigniter* yang dihasilkan sangat Bersih (*clean*) dan *search Engine Friendly (SEF)*. *Codeigniter* juga dapat memudahkan developer dalam membuat aplikasi *web* berbasis *PHP*, karena *framework* sudah memiliki kerangka kerja sehingga tidak perlu menulis semua kode program dari awal. Selain itu, struktur dan susunan logis dari *codeigniter* membuat aplikasi menjadi semakin teratur dan dapat fokus pada fitur-fitur apa yang akan dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi tersebut [13].

MVC memiliki kepanjangan dari *model*, *view*, *controller*, merupakan alur kerja dari *framework* khususnya disini *codeigniter*. Dengan konsep *MVC* segala macam logika dan layout telah dipisahkan, sehingga programmer dan *designer* dapat mengerjakan masing-masing tugasnya secara *focus*. Konsep model *MVC* dapat menuntun programmer untuk mernbangun *website* dengan cara terstruktur. Dilihat berdasarkan cara kerjanya, *framework* *codeigniter* menekankan pada *MVC*. berikut penjelasan dari *Model*, *View*, *Controller* :

1. *Model*

Model merupakan bagian penanganan yang berhubungan dengan pengolahan atau manipulasi database. Seperti misalnya mengambil data dari *database*, menginput dan pengolahan *database* lainnya. Semua intruksi yang berhubung dengan pengolahan *database* diletakan di dalam model.

2. View

View merupakan bagian yang menangani halaman *user interface* atau halaman yang muncul pada *user*. Tampilan dari *user interface* di kumpulkan pada *view* untuk memisahkannya dengan *controller* dan model sehingga memudahkan web designer dalam melakukan pengembangan tampilan halaman *website*.

3. Controller

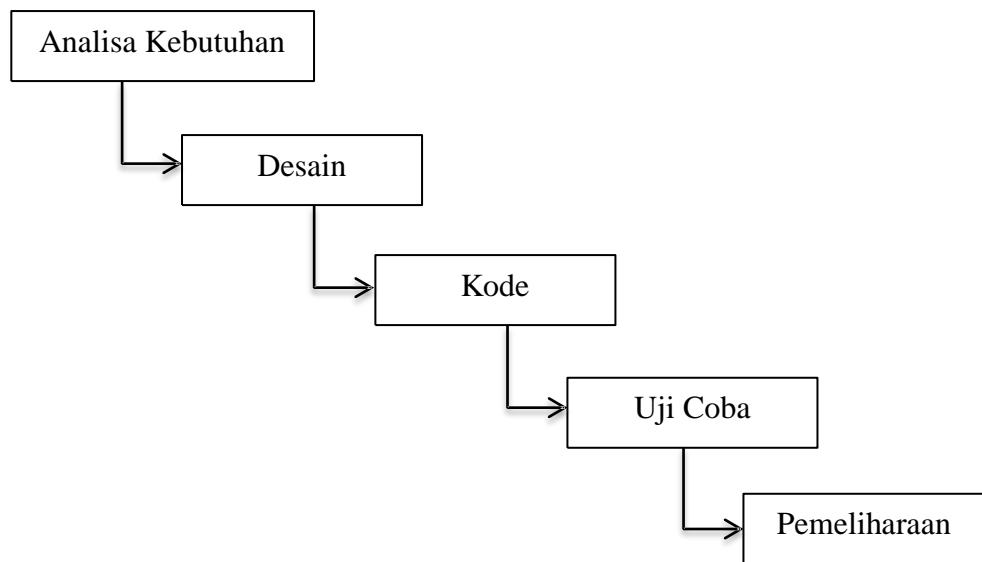
Controller merupakan kumpulan intruksi aksi yang menghubungkan model dan *view*, jadi *user* tidak akan berhubungan dengan model secara langsung, intinya dari *view* kemudian *controller* yang mengolah intruksi.

3.8 Xampp

Xampp adalah perangkat lunak *opensource* yang diunggah secara gratis dan bisa dijalankan di semua operasi seperti *windows*, *linux*, *solaris*, dan *mac* [14]. *XAMPP* ini merupakan proyek *non-profit* yang telah dikembangkan oleh *Apache 30 Friend* yang didirikan *Kai Oswald Seider* dan *Kay Vogelgesang* pada tahun 2002. Proyek mereka ini bertujuan mempromosikan penggunaan *Apache web server*. Sampai pada *XAMPP* versi 1.7.3, beberapa paket yang di-bundle adalah *Apache HTTPD*, *FileZilla FTP Server*, *OpenSSL*, *SQLite*, *MySQL*, *PHP*, *xdebug extension*, *Ming extension*, *PDFlib Lite extension*, *phpMyAdmin*, *FPDF Library*, *ADOdb*, *Apache : ASP*

3.9. Metode Waterfall SDLC (*System Development Life Cycle*)

Model siklus hidup (*life cycle* model) adalah model utama dan dasar dari banyak model, salah satu model yang cukup dikenal dalam dunia rekayasa perangkat lunak adalah Model *Waterfall*. Disebut *waterfall* (air terjun) karena memang diagram tahapan prosesnya mirip dengan air terjun yang bertingkat [15]. Berikut gambar alur model Waterfall SDLC dapat dilihat pada Gambar 3.1 dibawah ini :



Gambar 3.1 Model Waterfall SDLC (*System Development Life Cycle*)

Berikut penjelasan Gambar 3.1 :

1. Tahap Analisa Kebutuhan bertujuan untuk mencari kebutuhan pengguna serta menganalisa kondisi yang ada sebelum diterapkan sistem informasi yang baru.

2. Tahap Desain bertujuan untuk menentukan spesifikasi detil dari komponen-komponen sistem informasi (manusia, *hardware*, *software*) dan produk-produk informasi yang sesuai dengan hasil tahap analisis.
3. Tahap Pengkodean merupakan proses pembuatan dan pengembangan dari hardware dan software untuk mendapat hasil dari aplikasi.
4. Tahap Uji Coba merupakan tahapan pengujian terhadap aplikasi yang telah berhasil dibuat. Pengujian dimaksudkan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dari aplikasi tersebut.
5. Tahap Pemeliharaan dilakukan ketika sistem informasi sudah dioperasikan. Pada tahapan ini dilakukan monitoring proses, evaluasi dan perubahan (perbaikan) bila diperlukan.

3.10. *Web Server*

web server merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak. Aplikasi *web server* ini dijalankan pada sebuah komputer yang disebut *server*. *Web server* adalah salah satu jenis perangkat lunak yang menyediakan layanan halaman (dokumen) *web* yang dapat diakses diseluruh dunia melalui *internet*. *Web server* akan melayani permintaan akses halaman *web* dengan bantuan *protocol* komunikasi terutama *HTTP*. Salah satu contoh *platform* tersebut adalah *apache*. *Apache* adalah aplikasi *server web* yang tersedia secara gratis dan disebarluaskan dengan lisensi *open source* [16].

3.11. *Unified Modeling Language (UML)*

UML singkatan dari *Unified Modeling Language* yang berarti bahasa pemodelan standar. Ketika membuat model menggunakan konsep *UML* ada

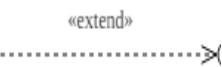
aturan-aturan yang harus diikuti. Bagaimana elemen pada model-model yang kita buat berhubungan satu dengan lainnya harus mengikuti standar yang ada. *UML* telah diaplikasikan dalam bidang investasi perbankan, lembaga kesehatan, departemen pertahanan, sistem terdistribusi, sistem pendukung alat kerja, retail, sales, supplier ataupun lainnya [17]. *UML* diaplikasikan untuk maksud tertentu, antara lain :

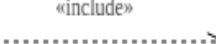
1. Merancang perangkat lunak.
2. Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis.
3. Menjabarkan sistem secara rinci sebagai analisa dan mencari apa saja yang diperlukan sistem.
4. Mendokumentasikan pada sistem yang ada, proses-proses dan organisasinya. Diagram-diagram dalam bahasa pemodelan *UML* tersebut diantaranya adalah *use case*, *sequence*, *activity* dan *class diagram*.

3.11.1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram mempunyai beberapa simbol pembentuk diantaranya: Aktor (*actor*), *Use Case* dan Hubungan (*link*). Semuanya dimaksudkan sebagai sarana komunikasi antar team *programmer* maupun dengan pengguna. Berikut penjelasan simbol *Use Case* dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1. Simbol *Use Case Diagram*

Nama	Simbol	Keterangan
<i>Use case</i>		Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan kata kerja awal di frase nama <i>use case</i> .
<i>Actor</i>		Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi sendiri. Aktor memberikan informasi ke sistem, aktor memberikan dan menerima informasi ke sistem.
<i>Association</i>		Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
<i>Extend</i>		Mengesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.

Nama	Simbol	Keterangan
<i>Generalization</i>		Mengpesifikasi bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan
<i>Include</i>		Mengspesifikasi pada use case sumber secara eksplisit.
<i>System</i>		Mengpesifikasi paket yang menampilkan sistem yang dibuat.

3.11.2. Activity Diagram

Diagram aktifitas (*Activity Diagram*) lebih memfokuskan pada eksekusi dan alur sistem dari pada bagaiman sistem itu dirakit. Diagram ini tidak hanya memodelkan *software* melainkan pada memodelkan model bisnis juga. Diagram aktifitas menunjukan aktifitas sistem dalam bentuk aksi-aksi. Ketika digunakan dalam pemodelan *software*, diagram aktifitas merepsentasikan pemanggilan pada suatu fungsi tertentu misalnya *call*. Sedangkan apabila dimodelkan ke dalam pemodelan bisnis, diagram ini menggambarkan aktifitas yang dapat dipicu oleh kejadian-kejadian di luar seperti pemesanan atau kejadian-kejadian internal. Berikut penjelasan symbol Actifity Diagram dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut :

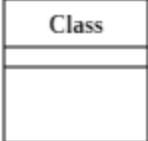
Tabel 3.2. Simbol *Activity Diagram*

Nama	Simbol	Keterangan
<i>Initial</i>		Status awal aktivitas sistem atau sebuah sistem yang memiliki sebuah status awal.
<i>End Point</i>		Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas yang memiliki status akhir.
<i>Action</i>		Aktivitas yang dilakukan sistem, yang diawali dengan kata kerja
<i>Fork</i>		Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
<i>Join</i>		Penggabungan atau <i>rake</i> , digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi
<i>Decision</i>		Asosiasi percabangan jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
<i>Swimlane</i>		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

3.11.3. Class Diagram

Diagram kelas adalah inti dari proses dari pemodelan objek. Baik *forward engineering* maupun *reverse engineering* memanfaatkan *diagram* ini. *Forward engineering* adalah proses perubahan model menjadi kode program sedangkan *reverse engineering* sebaliknya, merubah kode program menjadi model. *Diagram* kelas memiliki fitur-fitur yang menyertainya yaitu atribut dan operasi. Atribut (*attribute*) dan operasi (*operation*) menggambarkan perilaku suatu kelas serta perluasannya yaitu seperti *stereotypes*, *tagged values*, dan batasan (*constraints*) merupakan fitur-fitur sebuah kelas. Berikut penjelasan symbol Class Diagram dapat dilihat pada tabel 3.3 dibawah ini :

Tabel 3.3. Simbol *Class Diagram*

Nama	Simbol	Keterangan
<i>Class</i>		Himpunan dari objek dan berbagi atribut dengan operasi sama.
<i>Interface</i>		Kumpulan operasi tanpa implementasi dari suatu <i>class</i> .
<i>Association</i>		Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<i>Directed Association</i>		Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh

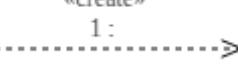
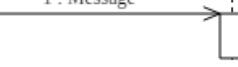
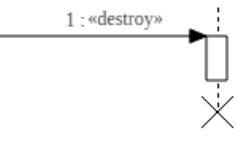
Nama	Simbol	Keterangan
		kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<i>Generalization</i>		Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi.
<i>Dependency</i>		Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
<i>Aggregation</i>		Semua bagian (<i>whole-part</i>)

3.11.4. Sequence Diagram

Diagram *sequence* merupakan salah satu dari diagram-diagram yang ada pada *UML*, *sequence* diagram ini adalah diagram yang menggambarkan tentang kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*. Berikut penjelasan symbol Sequence diagram dapat dilihat pada tabel 3.4 dibawah ini :

Tabel 3.4. *Sequence Diagram*

Nama	Simbol	Keterangan
<i>Lifeline</i>		Menyatakan kehidupan suatu objek.

Nama	Simbol	Keterangan
<i>Async Message</i>		Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan.
<i>Create Message</i>		Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
<i>Self Message</i>		Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
<i>Message</i>		Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data atau masukan atau informasi ke objek lainnya.
<i>Reply Message</i>		Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau suatu metode akan menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu
<i>Delete Message</i>		Suatu objek mengakhiri hidup objek lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destory</i> .

3.12. *Sublime Text 3*

Sublime Text adalah teks editor untuk berbagai bahasa pemrograman termasuk pemrograman *PHP*. *Sublime Text* merupakan teks editor lintas *platform* dengan *Application Interface (API)*. *Sublime Text* juga mendukung bahasa pemrograman dan bahasa makup, dan fungsinya dapat ditambah dengan *plugin*. *Sublime Text* mendukung *operation system* seperti *Linux*, *Mac Os X*, dan juga *Windows*. Sangat banyak fitur yang tersedia pada *Sublime Text*, diantaranya *minimap*, membuka *script* secara *side by side*, *bracket highlight* sehingga tidak bingung mencari pasangannya, kode *snippets*, *drag and drop* direktori ke *sidebar* terasa mirip dengan *TextMate* untuk *Mac OS* [18].

3.13. *Black Box Testing*

Black Box Testing atau yang sering dikenal dengan sebutan pengujian fungsional merupakan metode pengujian Perangkat Lunak yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal kode atau Program. Dalam pengujian ini, *tester* menyadari apa yang harus dilakukan oleh program tetapi tidak memiliki pengetahuan tentang bagaimana melakukannya [19].

Black Box Testing dapat menemukan error seperti :

1. Fungsi atau logika yang tidak benar
2. *Error interface*
3. *Error performance*
4. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal

Kelebihan *Black Box Testing*

1. Tidak perlu melihat *source code* secara detail
2. Mendeteksi kesalahan pengetikan / *typo*
3. Mendeteksi kesalahan *design* / *user interface* dari sebuah *software* / *website*
4. Menampilkan asumsi yang tidak sesuai dengan kenyataan, untuk di analisa dan diperbaiki.
5. Seorang tester tidak harus programmer

Kekurangan *Black Box Testing*

1. Ketergantungan dengan dokumen dan *design software* tersebut
2. Tidak sampai *level code*, sehingga tester tidak mengetahui *level security* dari *software* tersebut.

BAB IV

PERANCANGAN DAN DESAIN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan salah satu unsur atau tahapan dari keseluruhan pembangunan sistem, dalam perancangan ini terdapat dua tahapan, tahap pertama adalah perancangan UML (*Unified Modeling Language*) meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*. Kemudian tahap kedua adalah perancangan Basis Data (*database*).

4.2. Perancangan UML(*Unified Modeling Language*)

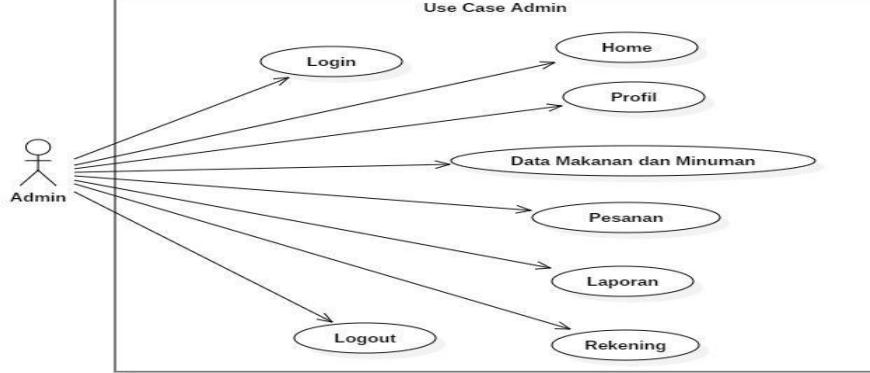
Perancangan UML (*Unified Modeling Language*) menggabarkan proses cara kerja sistem secara rinci agar dapat berjalan dengan baik. Tahap-tahap perancangan UML (*Unified Modeling Language*) antara lain dengan membuat *use case Diagram*.

4.2.1. *Use Case Diagram*

Use case Diagram merupakan kontruksi untuk mendeskripsikan hubungan yang terjadi antara aktor dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. *Use case* menjelaskan proses apa saja yang ada dalam sistem dan bagaimana hubungannya dengan aktor.

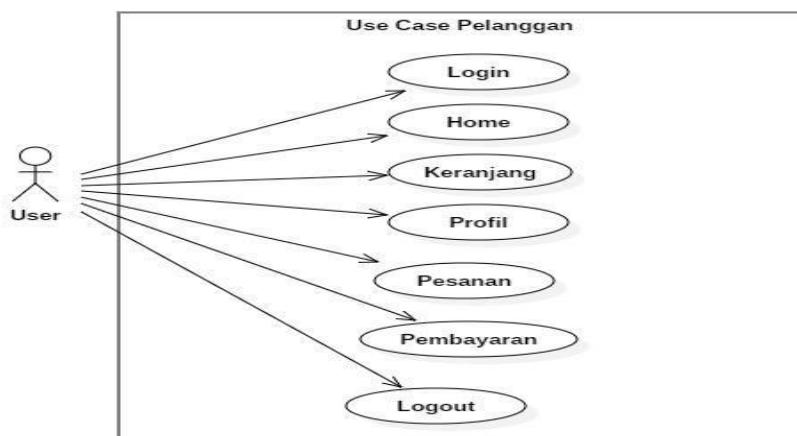
Terdapat dua *Use Case Diagram*, yaitu *Use Case Diagram Admin* dan *Use case diagram user*.

Use Case Diagram Admin menjelaskan bahwa admin harus *login* terlebih dahulu, dan baru dapat mengakses menu seperti profil admin, home, data makanan/minuman, akun user, pesanan. Gambar *Use Case Diagram Admin* dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut :



Gambar 4.1. *Use Case Diagram Admin*

Use case Diagram pelanggan mengharuskan *user* untuk *sign-in* dan dapat mengakses beberapa menu jika sudah *login* , diantaranya profil, home, keranjang, pesanan, pembayaran. *Use case Diagram user* dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut:



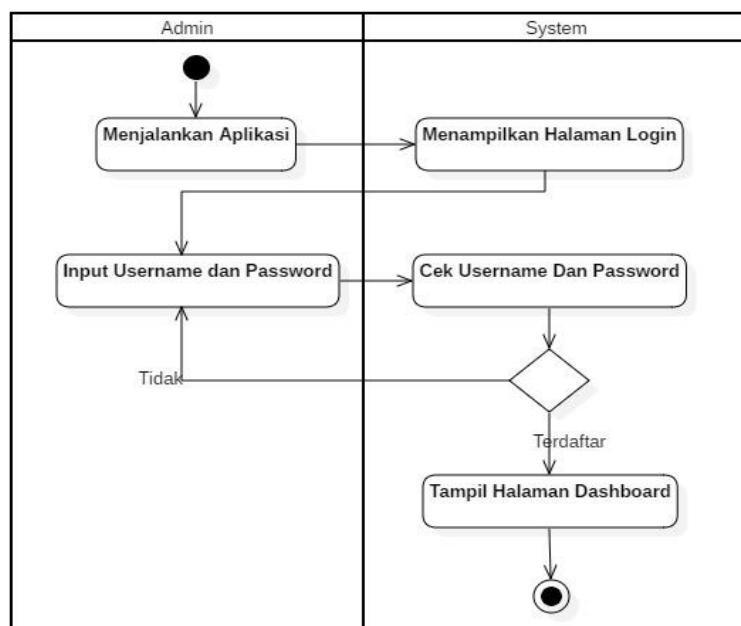
Gambar 4.2. *Use Case Diagram User*

4.2.2. Activity Diagram

Activity Diagram lebih berfokus pada eksekusi dan alur sistem serta dapat memodelkan model bisnis dengan cara menunjukkan aktivitas sistem dalam bentuk aksi-aksi yang menggambarkan bagaimana suatu aksi berawal sampai dengan aksi itu berakhir.

1. *Activity Diagram Login Admin.*

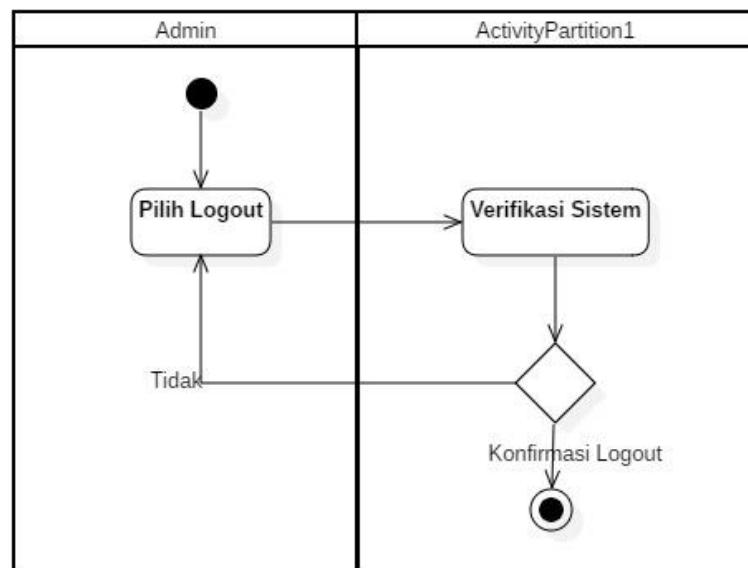
Activity diagram login admin menjelaskan aktivitas dari proses admin melakukan *login* pada sistem. Sistem akan mengecek apakah *username* dan *password* yang dimasukkan, jika benar maka akan menuju ke aktivitas selanjutnya tetapi memasukan salah akan kembali ke menu login. *Activity diagram login* admin dapat dilihat pada Gambar 4.3 dibawah ini:



Gambar 4.3. Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Logout Admin

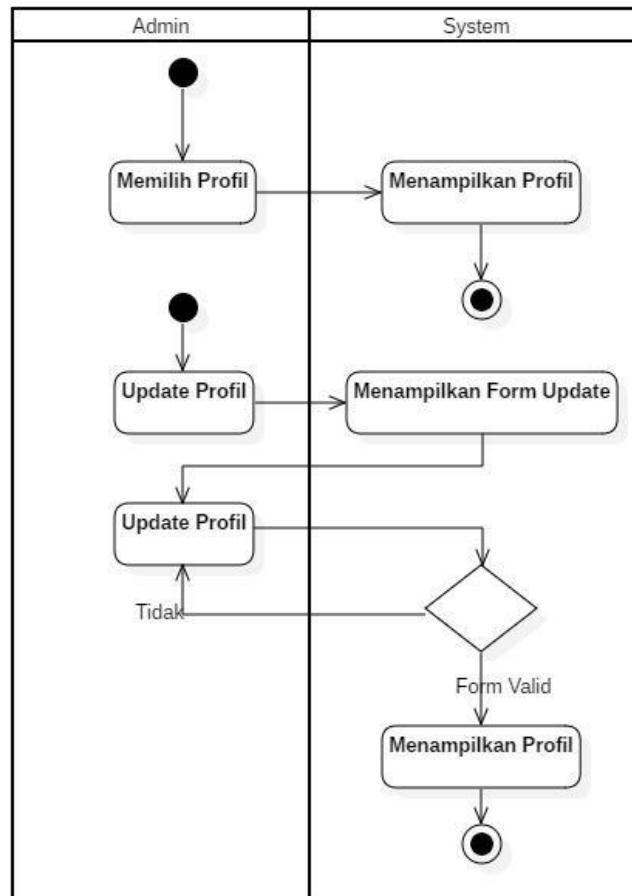
Activity diagram logout admin menjelaskan aktivitas dari proses admin melakukan *logout* pada sistem. Sistem akan menghapus *session* ketika admin melakukan *logout*. *Activity diagram logout* dapat dilihat pada Gambar 4.4 dibawah ini:



Gambar 4.4. Activity Diagram Logout admin

3. Activity Diagram Profil Admin

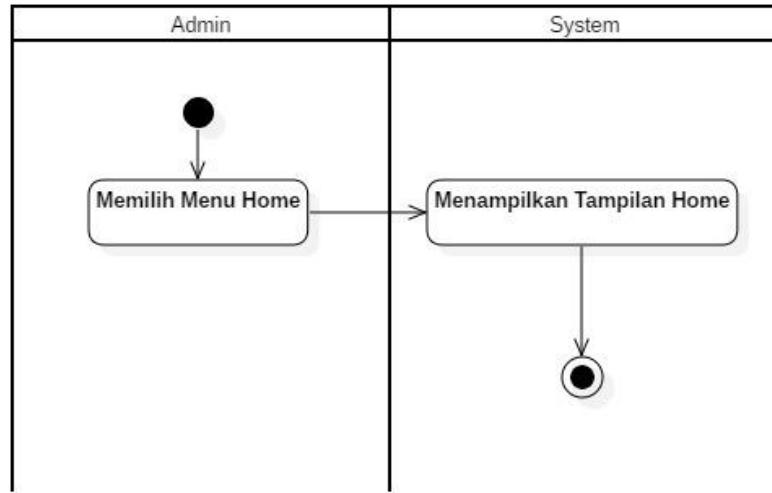
Activity diagram profil admin menjelaskan aktivitas admin yang hendak melihat profil admin dan melakukan perubahan data profil atau *update* data. *Activity diagram* profil admin dapat dilihat pada Gambar Pada gambar 4.5 dibawah ini:



Gambar 4.5. Activity Diagram Profil Admin

4. Activity Diagram Home

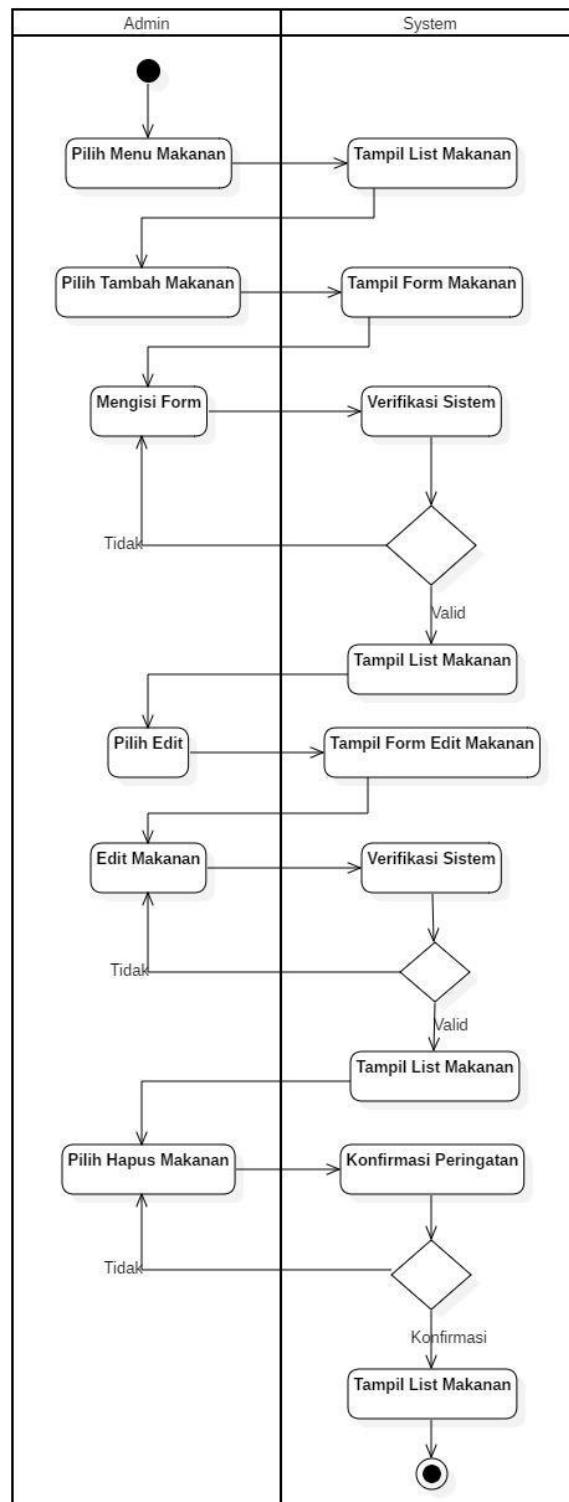
Activity diagram home menjelaskan aktivitas admin yang hendak menuju ke menu utama. *Activity diagram Akun Pegawai* dapat dilihat pada Gambar 4.6 dibawah ini:



Gambar 4.6. Activity Diagram Home

5. *Activity Diagram Data Makanan dan Minuman*

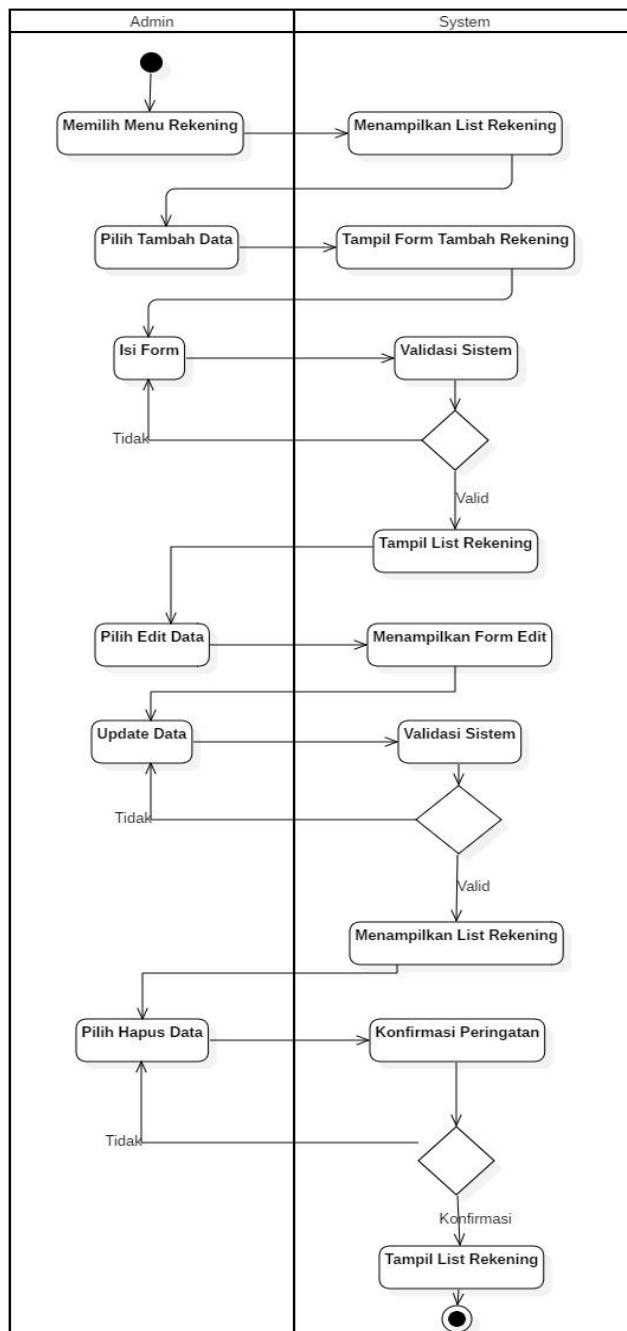
Activity diagram data makanan minuman menjelaskan aktivitas admin yang hendak menuju ke menu makanan dan minuman untuk melihat list makanan dan minuman. *Activity diagram* data makanan dan minuman dapat dilihat pada Gambar 4.7 dibawah ini:



Gambar 4.7. Activity Diagram Data Makanan dan Minuman

6. Activity Diagram Rekening Admin

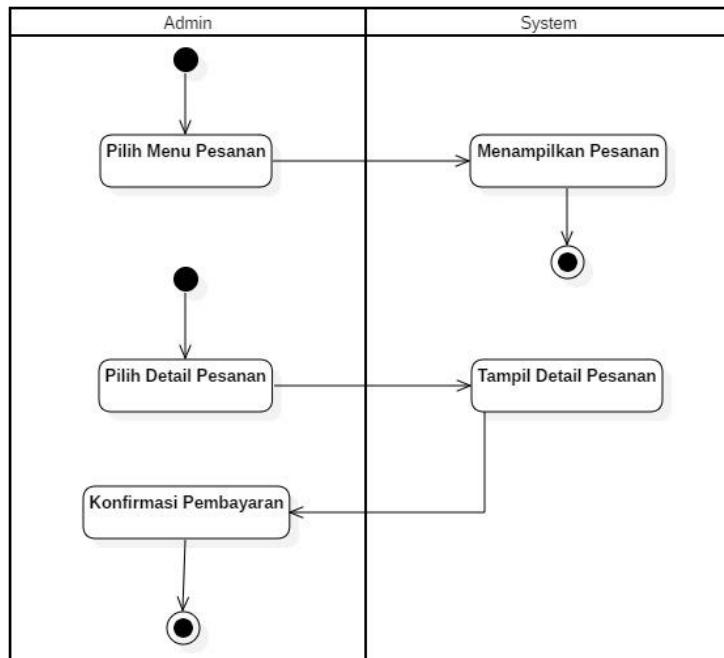
Activity diagram rekening admin menjelaskan aktivitas admin yang hendak melihat list rekening. *Activity diagram* rekening admin dapat dilihat pada Gambar 4.8 dibawah ini:



Gambar 4.8. Activity Diagram Rekening Admin

7. *Activity Diagram* Pesanan Admin

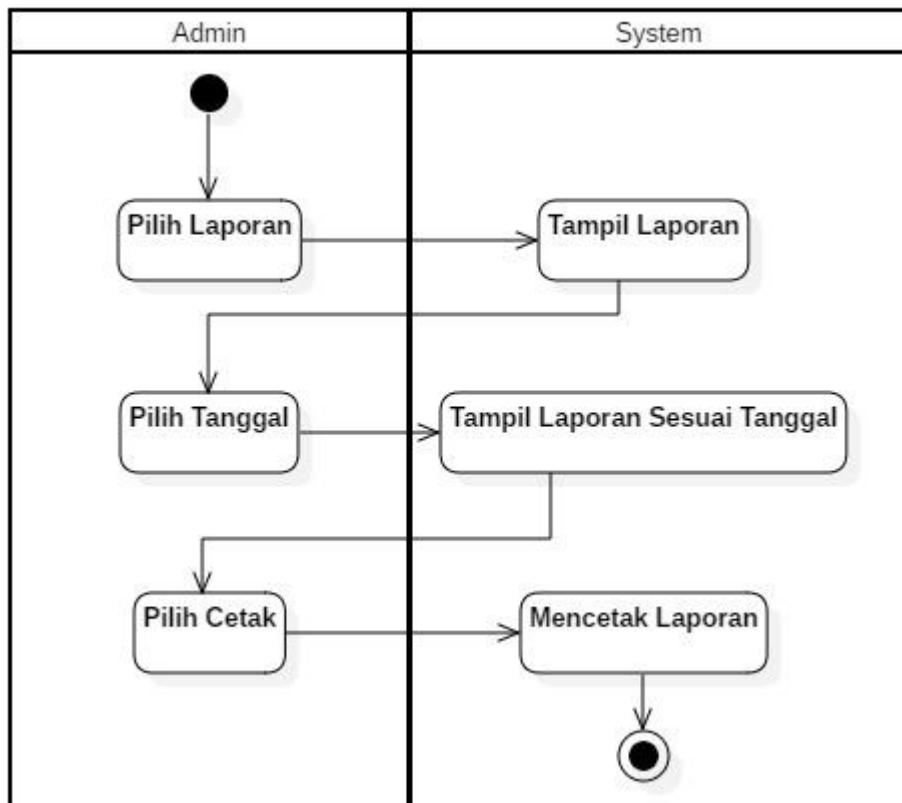
Activity diagram pesanan admin berfungsi untuk melihat list pesanan pelanggan. *Activity diagram* pesanan admin dapat dilihat pada gambar 4.9 dibawah ini:



Gambar 4.9. *Activity Diagram* Pesanan Admin

8. *Activity Diagram* Laporan Admin

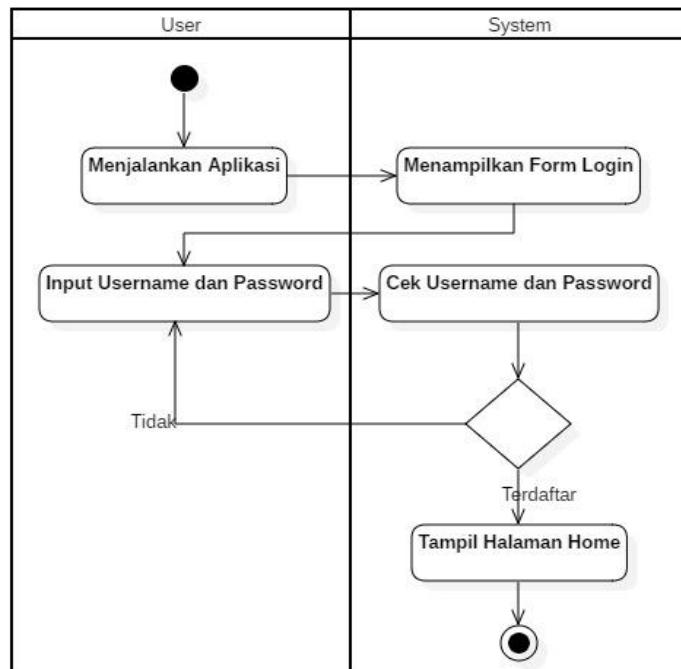
Activity diagram laporan admin berfungsi untuk melihat laporan transaksi. *Activity diagram* laporan dapat dilihat pada Gambar 4.10 dibawah ini :



Gambar 4.10. Activity Diagram Laporan Admin

9. Activity Diagram Login User

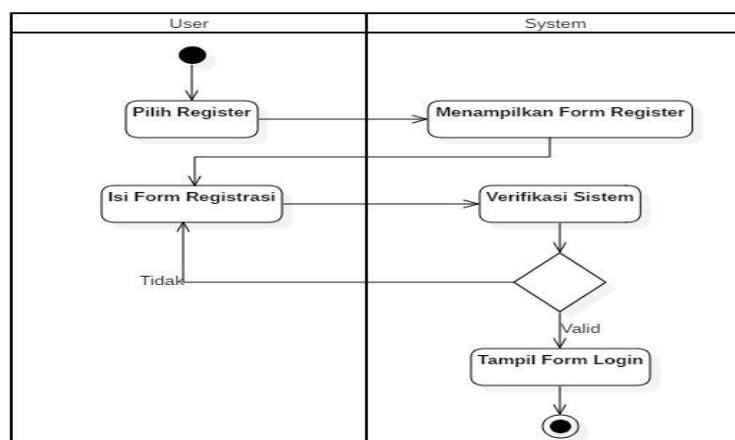
Activity diagram login berfungsi untuk mengecek login untuk user. *Activity diagram login user* dapat dilihat pada Gambar 4.11 dibawah ini:



Gambar 4.11. Activity Diagram Login User

10. Activity Diagram Daftar User

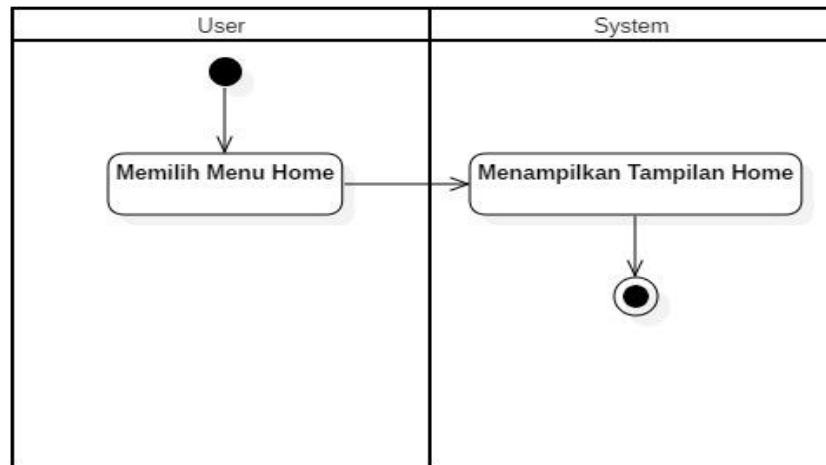
Activity diagram daftar user menjelaskan aktivitas user yang hendak mendaftar pada aplikasi. *Activity diagram* Daftar user dapat dilihat pada Gambar 4.12 dibawah ini:



Gambar 4.12. Activity Diagram Daftar User

11. *Activity Diagram Home*

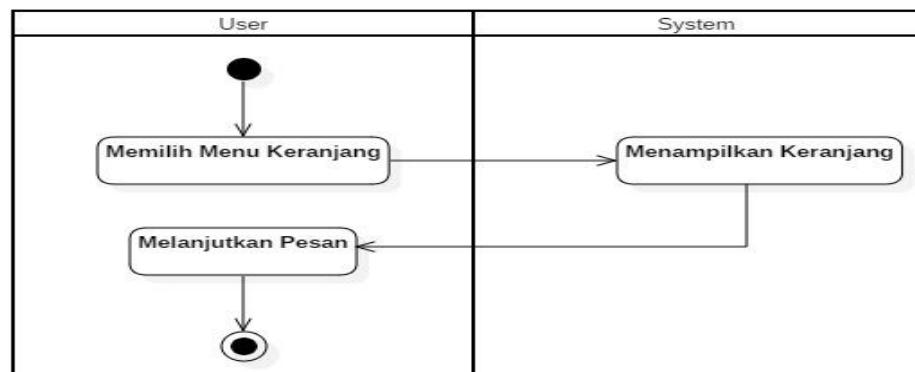
Activity diagram home berfungsi untuk menampilkan halaman utama. *Activity diagram* home User dapat dilihat pada Gambar 4.13 dibawah ini:



Gambar 4.13. Activity Diagram Home user

12. *Activity Diagram keranjang*

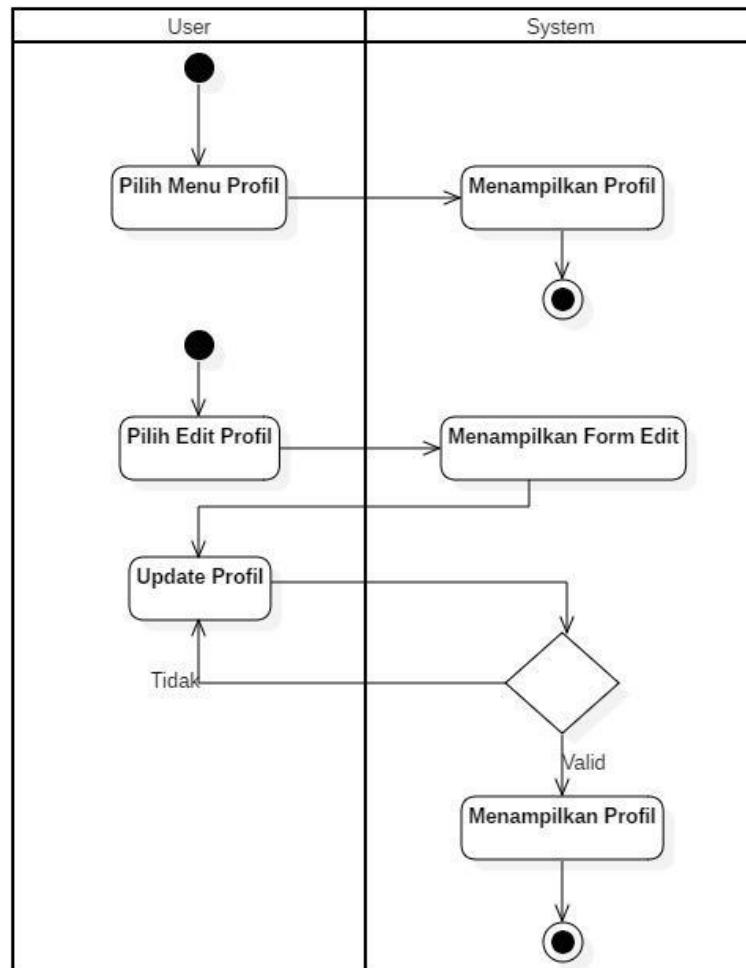
Activity diagram keranjang user digunakan untuk user melihat makanan atau minuman dalam keranjang dan melakukan pesanan. *Activity diagram* keranjang user dapat dilihat pada Gambar 4.14 dibawah ini:



Gambar 4.14. Activity Keranjang User

13. *Activity Diagram* Profil User

Activity diagram profil user berfungsi untuk menampilkan profil dan melakukan perubahan pada profil user. *Activity diagram* profil user dapat dilihat pada Gambar 4.15 dibawah ini:

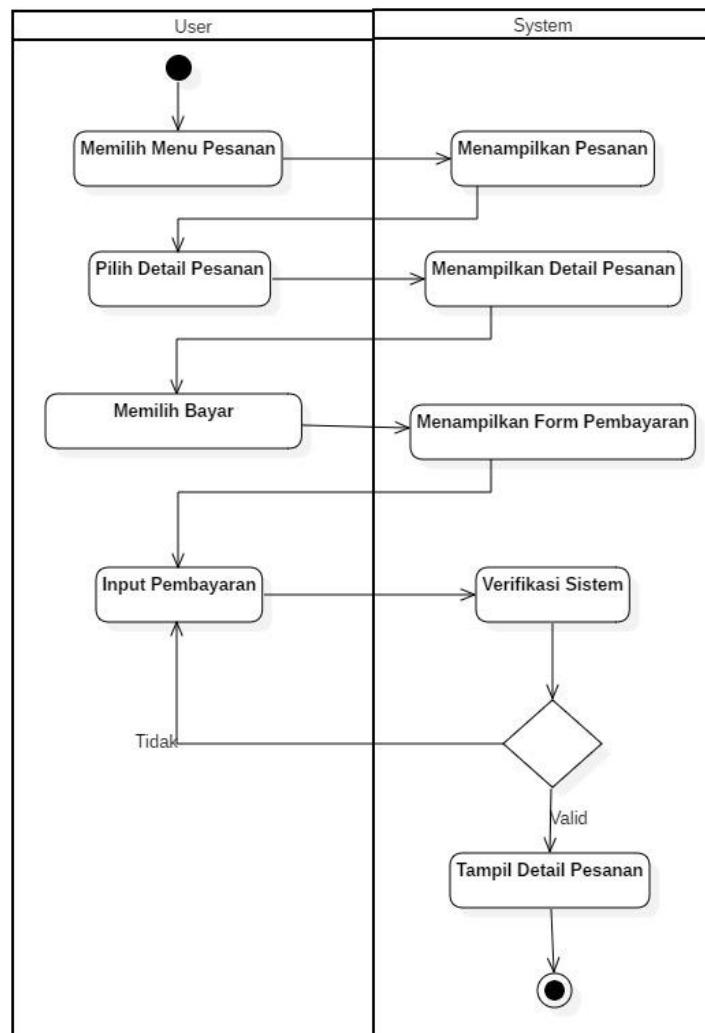


Gambar 4.15. Activity Diagram Profil User

14. *Activity Diagram* Pesanan User

Activity diagram pesanan berfungsi untuk melihat pesanan yang dilakukan user dan melakukan konfirmasi pembayaran.

Activity *diagram* pesanan *user* dapat dilihat pada Gambar 4.16 dibawah ini:



Gambar 4.16. Activity Diagram Pesanan User

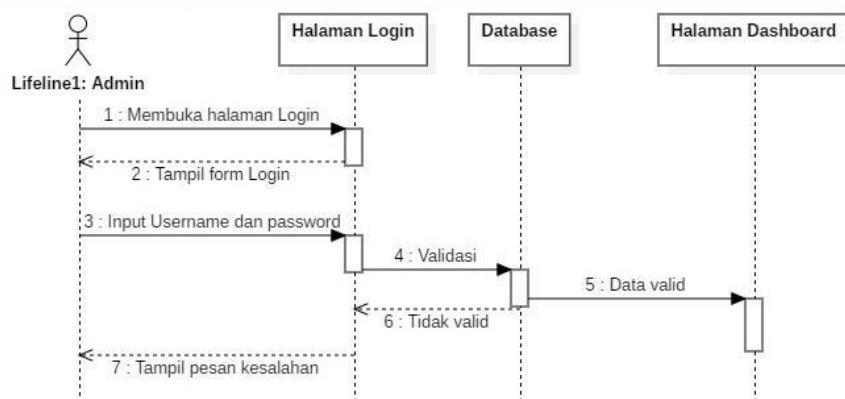
4.2.3. Sequence Diagram

Sequence Diagram mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang akan dikirimkan serta diterima antar objek, dimaksudkan untuk mengembangkan komunikasi, menggambarkan interaksi antar objek di

dalam dan sekitar sistem (termasuk pengguna, tampilan, dan sebagainya) secara berurutan.

1. Sequence Diagram Login Admin

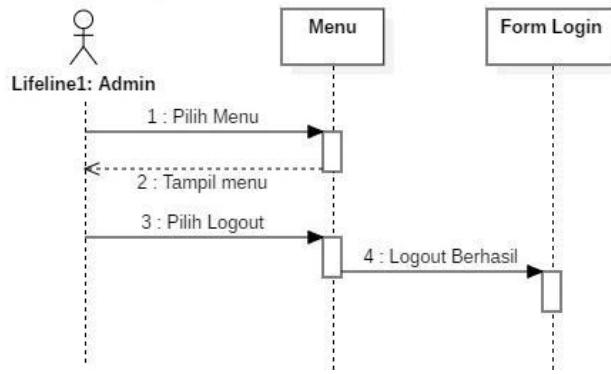
Sequence diagram login menjelaskan aktivitas alur aktor ketika melakukan *login*. Admin dapat melakukan login dengan mengisi data berupa *email* dan *password*. Data yang telah diisikan akan di proses oleh sistem, jika data salah maka sistem akan kembali ke halaman *login*. Sequence diagram login admin dapat dilihat pada Gambar 4.17 dibawah ini:



Gambar 4.17 Sequence Diagram Login Admin

2. Sequence Diagram Logout Admin

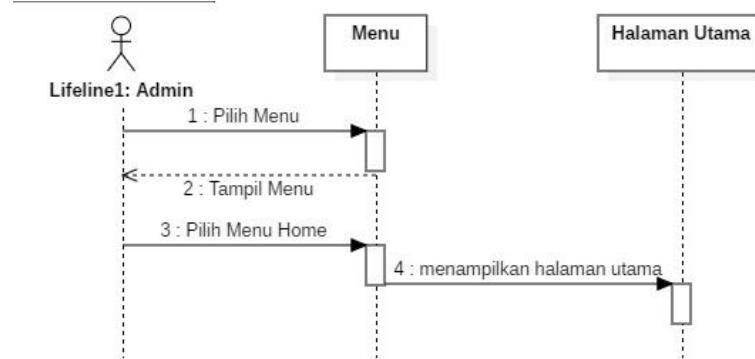
Sequence diagram logout admin menjelaskan alur aktor ketika melakukan *logout*. *Sequence diagram logout* admin dapat dilihat pada Gambar 4.18 dibawah ini:



Gambar 4.18 Sequence Diagram Logout Admin

3. Sequence Diagram Home Admin

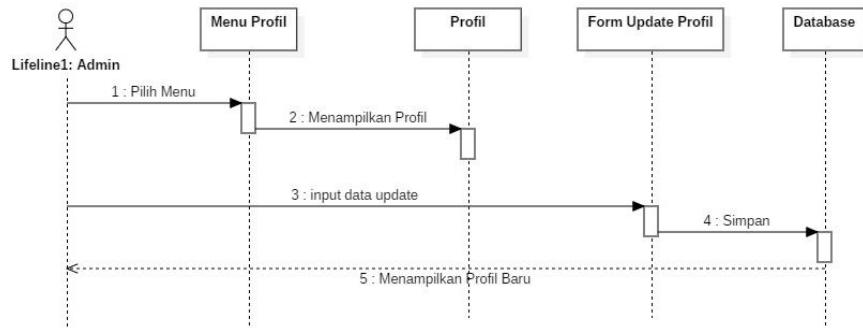
Sequence diagram home admin menjelaskan alur actor admin ketika memilih menu home untuk kembali ke halaman utama. *Sequence diagram* menu home dapat dilihat pada Gambar 4.19 dibawah ini :



Gambar 4.19 Sequence Diagram Home Admin

4. Sequence Diagram Profil Admin

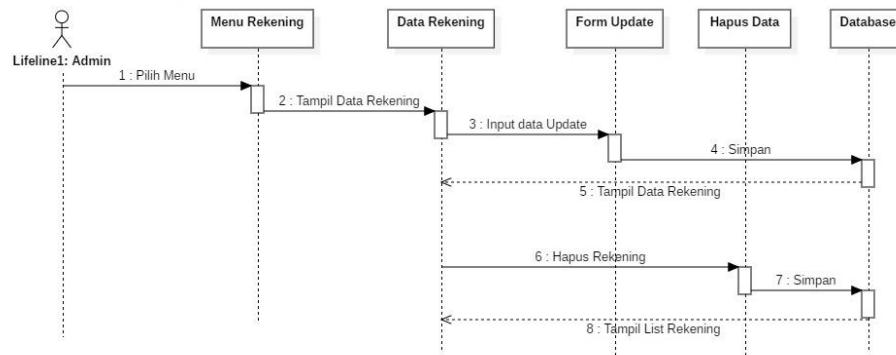
Sequence diagram menu profil admin menjelaskan alur aktor ketika melihat menu profil dan melakukan *update* profil. *Sequence diagram* menu profil admin dapat dilihat pada Gambar 4.20 dibawah ini:



Gambar 4.20 Sequence Diagram Profil Admin

5. Sequence Diagram Daftar Rekening

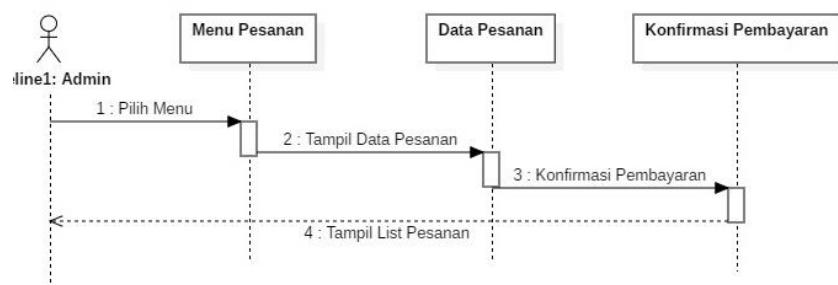
Sequence diagram Daftar Rekening menjelaskan alur actor admin untuk melihat list data rekening, actor admin dapat juga melakukan tambah, update dan delete. *Sequence diagram* daftar rekening dapat dilihat pada Gambar 4.21 dibawah ini:



Gambar 4.21 Sequence Diagram Daftar Rekening

6. Sequence Diagram Pesanan Admin

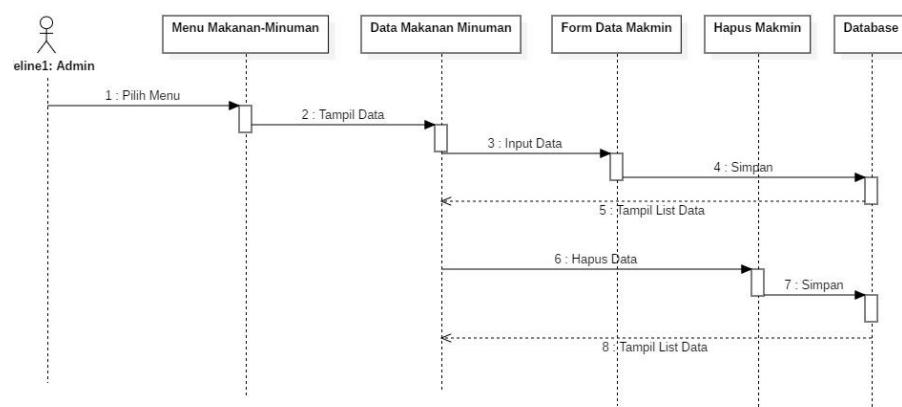
Sequence diagram pesanan admin menjelaskan alur actor admin untuk melihat list pesanan user dan melakukan konfirmasi pembayaran user. *Sequence diagram* pesanan admin dapat dilihat pada Gambar 4.22 dibawah ini :



Gambar 4.22 Sequence Diagram Pesanan Admin

7. Sequence Diagram Makanan/Minuman Admin

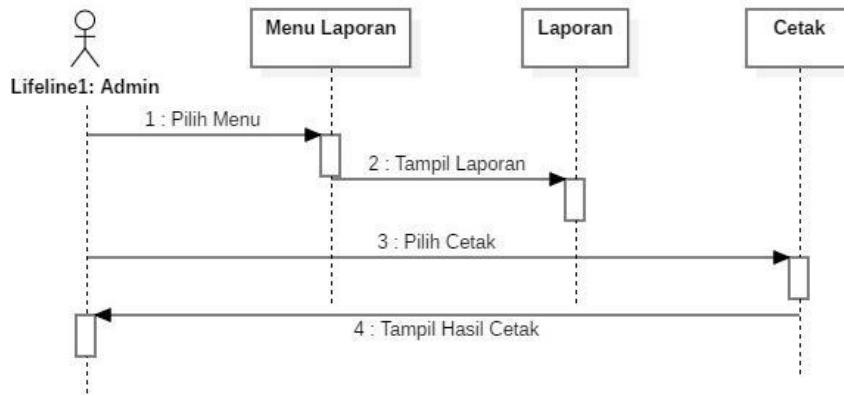
Sequence diagram makanan dan minuman admin menjelaskan actor untuk melihat daftar makanan dan minuman, serta menambah, merubah, ataupun menghapus data. Gambar *sequence diagram* makanan minuman dapat dilihat pada Gambar 4.23 dibawah ini :



Gambar 4.23 Sequence Diagram Makanan Minuman Admin

8. Sequence Diagram Laporan Admin

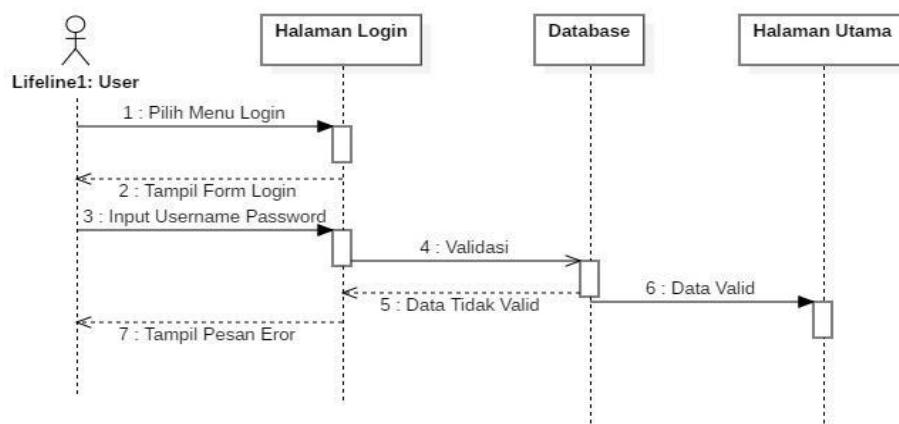
Sequence diagram laporan admin menjelaskan alur actor untuk melihat laporan penjualan, actor juga dapat mencetak laporan. *Sequence diagram laporan admin* dapat dilihat pada Gambar 4.24 dibawah ini :



Gambar 4.24. Sequence Diagram Laporan Admin

9. Sequence Diagram Login User

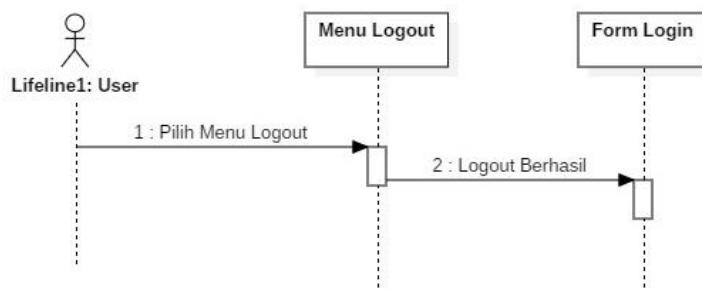
Sequence diagram login user menjelaskan alur actor untuk login dan menuju ke dashboard user. *Sequence diagram login user* dapat dilihat pada Gambar 4.25 dibawah ini:



Gambar 4.25 Sequence Diagram Login User

10. Sequence Diagram Logout User

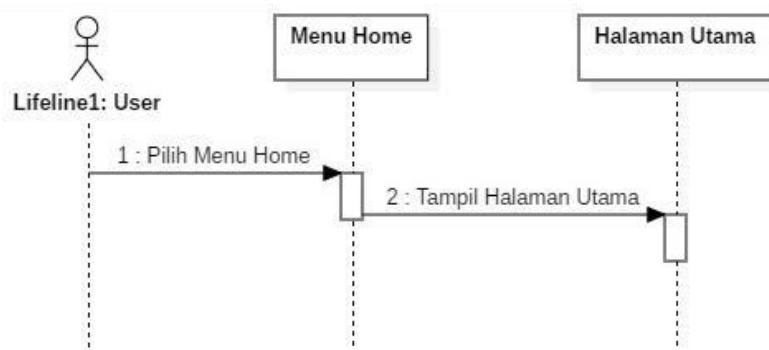
Sequence diagram logout user menjelaskan alur actor user untuk melakukan logout akun. *Sequence diagram* logout user dapat dilihat pada Gambar 4.26 dibawah ini:



Gambar 4.26 Sequence Diagram Logout User

11. Sequence Diagram Home User

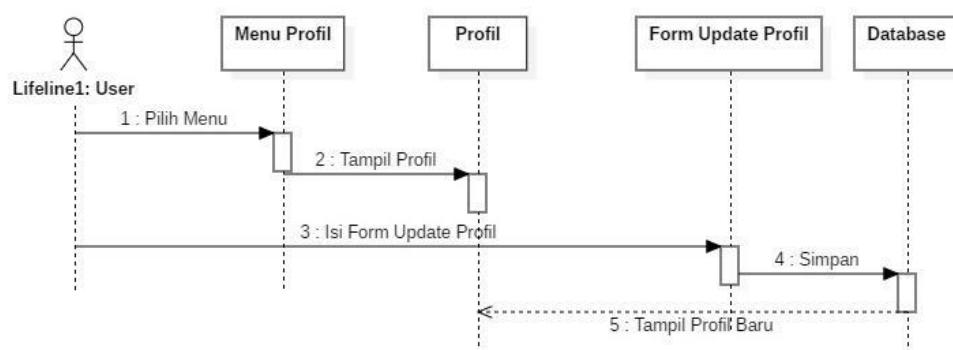
Sequence diagram home user menjelaskan alur user untuk kembali ke halaman utama. *Sequence diagram* home user dapat dilihat pada Gambar 4.27 dibawah ini:



Gambar 4.27 Sequence Diagram Home User

12. Sequence Diagram Profil User

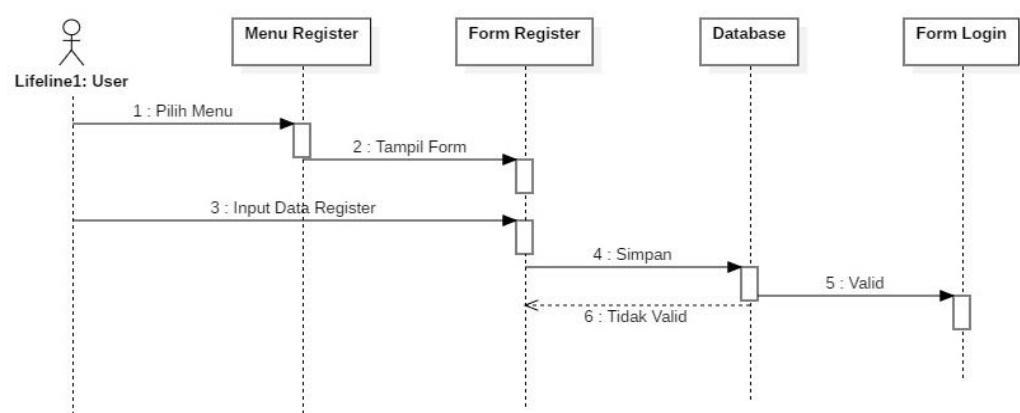
Sequence diagram profil user menjelaskan alur user untuk melihat profil serta mengubah profil. *Sequence diagram* profil user dapat dilihat pada Gambar 4.28 dibawah ini:



Gambar 4.28 Sequence Diagram Profil User

13. Sequence Diagram Register User

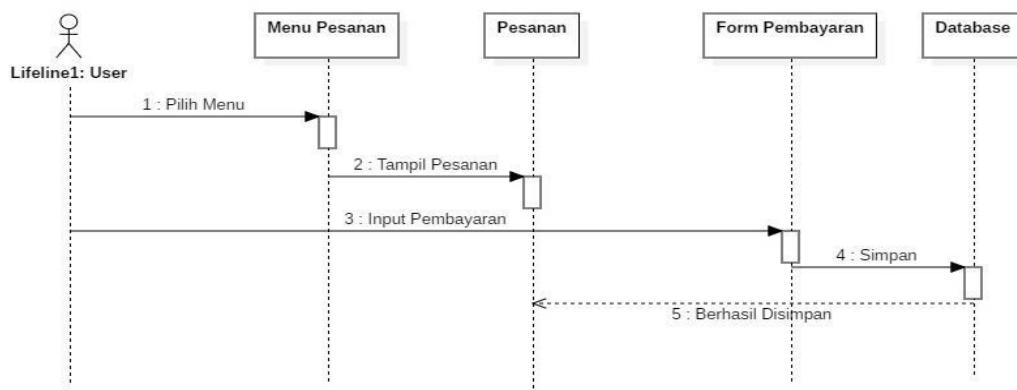
Sequence diagram register user menjelaskan alur user saat hendak melakukan pendaftaran akun. *Sequence diagram register user* dapat dilihat pada Gambar 4.29 dibawah ini :



Gambar 4.29 Sequence Diagram Register User

14. Sequence Diagram Pesanan User

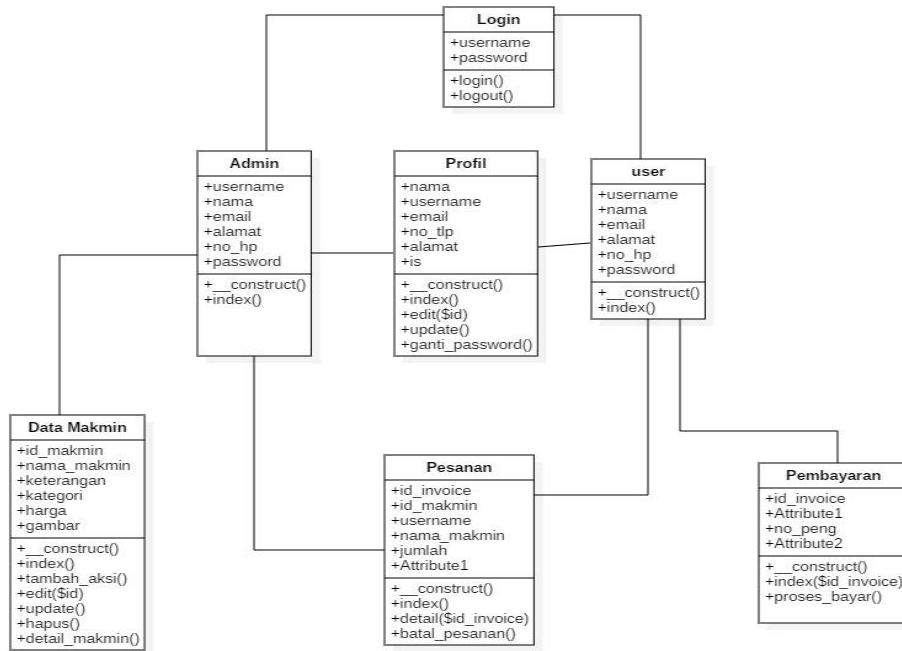
Sequence diagram pesanan user menjelaskan alur user untuk melihat list pesanan dan mengisi form pembayaran. *Sequence diagram* pesanan user dapat dilihat pada Gambar 4.30 dibawah ini:



Gambar 4.30 Sequence Diagram Pesanan User

4.2.4. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar objek-objek yang ada pada sistem. Struktur ini meliputi atribut, *method* atau fungsi yang ada pada masing-masing *class*. *Class Diagram* dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan yang ada di dalam *class diagram*, sehingga antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak memiliki kesesuaian. Berikut gambar *class diagram* dapat dilihat pada Gambar 4.31 dibawah ini :



Gambar 4.31 Class Diagram

4.3. Perancangan Tabel Database

Dalam perancangan *database* aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *website* pada rumah makan Lulasari Brebes, ada 6 tabel yang akan digunakan dalam perancangan ini. *Database* dengan nama “pesan_lulusari” dan tabelnya yaitu “tb_user”, “tb_makmin”, “tb_invoice”, “tb_pesanan”, “tb_pembayaran”, “tb_rekening”, “tb_komplain”. Berikut penjelasan semua tabel dari database “pesan_lulusari” :

4.3.1. Tabel User

Nama Database : pesan_lulusari

Nama Tabel : tb_user

Tabel 4.1 Tabel User

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	<i>Primary Key</i>
Username	Varchar	56	
Nama	Varchar	56	
Password	Varchar	56	
Email	Varchar	56	
No_tlp	Varchar	15	
Alamat	Varchar	255	
Gambar	Varchar	50	
Role_id	tinyint	1	

4.3.2. Tabel Rekening

Nama Database : pesan_lulasari

Nama Tabel : tb_rekening

Tabel 4.2. Tabel Rekening

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	<i>Primary Key</i>
Nama	Varchar	50	
Nama_bank	Varchar	20	
No_rekening	varchar	20	

4.3.3. Tabel Pesanan

Nama Database : pesan_lulasari

Nama Tabel : tb_pesanan

Tabel 4.3. Tabel Pesanan

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_pesanan	Int	11	<i>Primary Key</i>
Id_invoice	Int	11	
Id_makmin	Int	11	
username	Varchar	50	
Nama_makmin	Varchar	56	
Jumlah	Int	3	
Harga	Int	10	
Pilihan	Varchar	255	

4.3.4. Tabel Pembayaran

Nama Database : pesan_lulasari

Nama Tabel : tb_pembayaran

Tabel 4.4. Tabel Pembayaran

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	<i>Primary Key</i>
Id_invoice	Int	11	
Nama_peng	Varchar	50	

No_peng	Varchar	50	
Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Gambar	Varchar	50	
Tgl_dibayar	datetime		

4.3.5. Tabel Makmin

Nama Database : pesan_lulasari

Nama Table : tb_invoice

Table 4.5 Table Makmin

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_makmin	Int	11	Primary Key
Nama_makmin	Varchar	120	
Keterangan	Varchar	225	
Kategori	Varchar	50	
Harga	Int	11	
Gambar	Varchar	50	

4.3.6. Tabel Komplain

Nama Database : pesan_lulasari

Nama Table : tb_komplain

Table 4.6 Table Komplain

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id	Int	3	Primary Key

Id_invoice	Varchar	5	
Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Komplain	Varchar	255	

4.3.7. Tabel Invoice

Nama Database : pesan_lulasari

Nama Table : tb_invoice

Table 4.7 Table Invoice

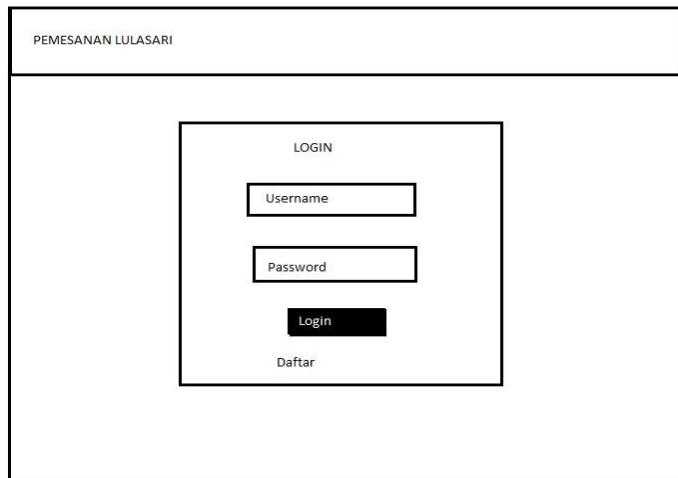
Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
int	Int	11	Primary Key
Username	Varchar	50	
Nama	Varchar	56	
Alamat	Varchar	225	
No_tlp	Varchar	15	
Status	Varchar	15	
Confirm	Varchar	20	
Proses	Varchar	20	
Komplain	Varchar	255	
Estimasi	Varchar	50	
Tgl_pesan	Datetime		
Batas_bayar	Datetime		

4.4. Perancangan Desain Antarmuka

Berikut ini merupakan rancangan desain aplikasi pemesanan makanan dan minuman Rumah makan Lulasari Brebes.

4.4.1. Desain Halaman *Login*

Halaman *login* berguna agar user dan admin dapat mengakses ke dashboard pemesanan pada Lulasari Brebes. Pada halaman *login* user dan admin harus mengisi *username* dan *password* yang sebelumnya telah di daftarkan. Desain halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 4.32 berikut ini:



Gambar 4.32 Desain Halaman Login

4.4.2. Desain Halaman Register

Desain halaman register merupakan halaman untuk para pengguna mendaftar sebelum melakukan login. Desain halaman register dapat dilihat pada Gambar 4.33 berikut ini :

PEMESANAN LULASARI

PENDAFTARAN

Nama
Username
Email
No. Hp
Alamat
Password Password 2

Daftar

Gambar 4.33 Desain Halaman Register

4.4.3. Desain Halaman Pesanan Admin

Desain halaman pesanan admin merupakan halaman awal setelah *login*. Desain halaman pesanan admin dapat dilihat pada Gambar 4.34 berikut ini:

Logo

MENU

Home
Profil
Makanan dan Minuman
Pesanan
List User

Username Photo

List Pesanan

Pesanan
Pesanan
Pesanan
Pesanan
Pesanan

Gambar 4.34 Desain Halaman Pesanan Admin

4.4.4. Desain Halaman Profil Admin

Halaman profil admin merupakan halaman yang berfungsi untuk mengolah data profil admin. Data profil admin dapat diubah dan dilihat. Desain halaman profil admin dapat dilihat pada Gambar 4.35 berikut ini:

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Logo</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">MENU</div> <ul style="list-style-type: none"> Home Profil Makanan dan Minuman Pesanan List User 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Profil <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 150px; margin-bottom: 10px;"></div> Photo Profil </div> <div style="margin-top: 20px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <input style="width: 100%; border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 5px;" type="text" value="Nama"/> <input style="width: 100%; border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 5px;" type="text" value="Username"/> <input style="width: 100%; border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 5px;" type="text" value="Email"/> <input style="width: 100%; border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 5px;" type="text" value="No. HP"/> <input style="width: 100%; border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 5px;" type="text" value="Alamat"/> </div> <div style="width: 45%;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 0.8em; margin-bottom: 5px;"> Edit Profil Edit Password </div> </div> </div> </div>
---	--

Gambar 4.35 Desain Halaman Profil Admin

4.4.5. Halaman Edit Profil Admin

Halaman edit profil admin merupakan halaman dimana admin merubah data profil. Desain halaman edit profil admin dapat dilihat pada Gambar 4.36 berikut ini:

Logo	
	Username <input type="text"/> Photo <input type="button" value="Foto"/>
MENU	
Home Profil Makanan dan Minuman Pesanan List User	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"><h3>Edit Profil</h3> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"><input type="button" value="Kembali"/> <input type="button" value="Simpan"/></div></div>

Gambar 4.36 Desain Halaman Edit Profil Admin

4.4.6. Desain Halaman Data Makanan/Minuman Admin

Halaman Makanan dan Minuman merupakan halaman yang berfungsi untuk mengola data-data makanan dan minuman. Data makanan dan minuman dapat ditambahkan, diubah, dan dihapus.

Desain halaman menu dapat dilihat pada Gambar 4.37 berikut ini:

Logo

Username Photo

MENU

- Home
- Profil
- Makanan dan Minuman
- Pesanan
- List User

List Makanan dan Minuman

Makanan / Minuman

Gambar 4.37 Desain Halaman Makanan dan Minuman

4.4.7. Desain Halaman Edit Makanan/Minuman

Halaman edit makanan dan minuman merupakan halaman yang berfungsi untuk merubah data makanan dan minuman . Desain halaman edit makanan/minuman dapat dilihat pada Gambar 4.38 berikut ini:

Logo

Username Photo

MENU

- Home
- Profil
- Makanan dan Minuman
- Pesanan
- List User

Edit Makanan/ Minuman

[Form Fields]

Kembali Simpan

Gambar 4.38 Desain Halaman Edit Makanan Minuman

4.4.8. Desain Halaman Tambah Makanan Minuman

Halaman Tambah Makanan Minuman merupakan halaman yang berfungsi untuk menambah data makanan ataupun minuman pada data. Desain halaman menu dapat dilihat pada Gambar 4.39 berikut ini:



Logo

Username Photo

MENU

Home
Profil
Makanan dan Minuman
Pesanan
List User

Tambah Makanan/ Minuman

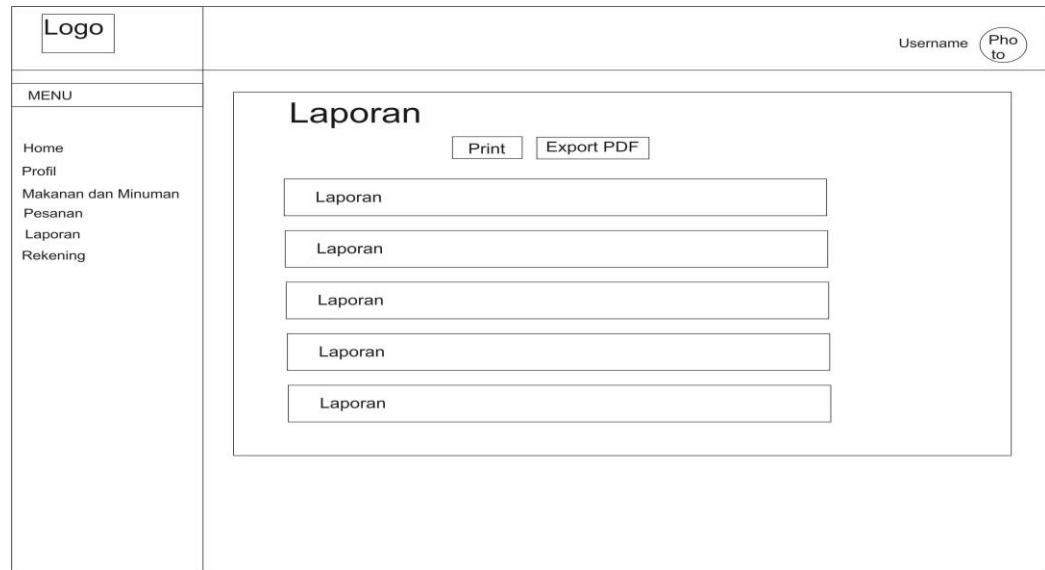
Kembali Simpan

The form consists of a header section with a logo placeholder and user authentication fields (Username and Photo). A sidebar on the left contains a 'MENU' section with links to Home, Profil, Makanan dan Minuman, Pesanan, and List User. The main content area is titled 'Tambah Makanan/ Minuman' and contains five empty input fields for data entry. At the bottom of this area are two buttons: 'Kembali' and 'Simpan'.

Gambar 4.39 Desain Halaman Tambah Makanan Minuman

4.4.9. Desain Halaman Laporan Admin

Halaman Laporan merupakan halaman admin untuk melihat laporan transaksi yang dilakukan di aplikasi pemesanan. Desain halaman laporan admin dapat dilihat pada Gambar 4.40 berikut ini :



Gambar 4.40 Desain Halaman Laporan Admin

4.4.10. Desain Halaman Profil User

Halaman profil user merupakan halaman yang berfungsi untuk mengolah data profil user. Data profil user dapat diubah dan dilihat.

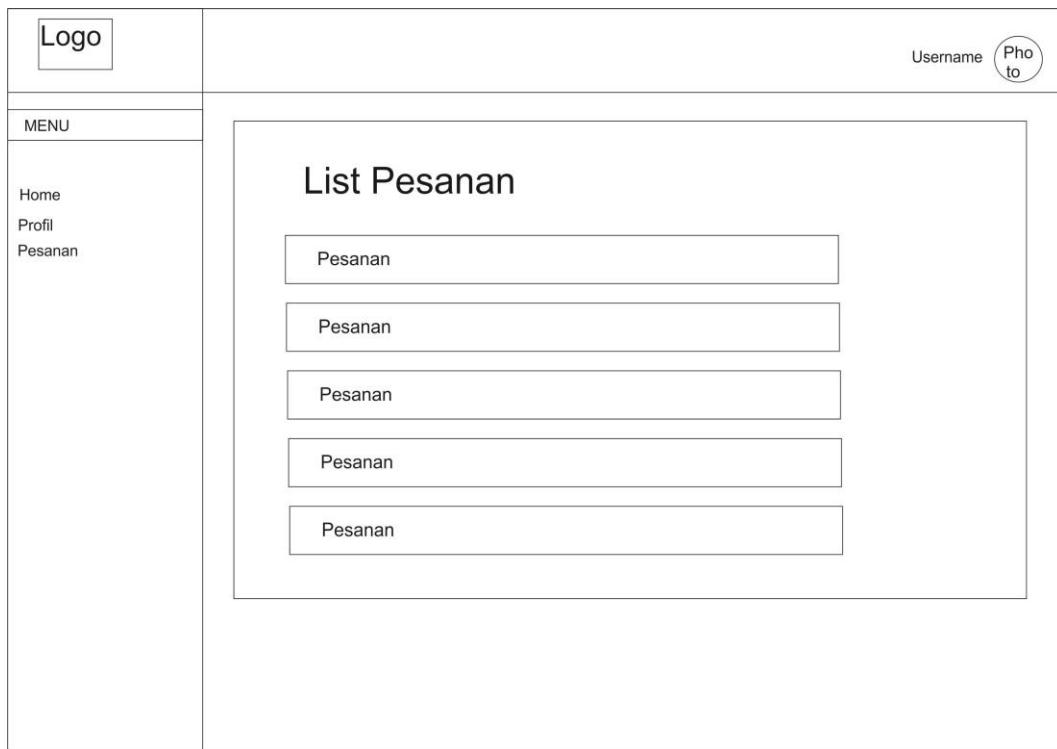
Desain halaman profil pegawai dapat dilihat pada Gambar 4.41 berikut ini:

The wireframe shows a user profile interface. At the top right, there is a circular 'Photo' placeholder with 'Username' text next to it. On the left, a vertical sidebar titled 'MENU' contains links for 'Home', 'Profil', and 'Pesanan'. The main content area is titled 'Profil' and features a large rectangular placeholder labeled 'Photo Profil'. To the right of the photo placeholder are five input fields: 'Nama', 'Username', 'Email', 'No. HP', and 'Alamat'. Below these fields are two buttons: 'Edit Profil' and 'Edit Password'.

Gambar 4.41 Desain Halaman Profil User

4.4.11. Desain Halaman Pesanan User

Halaman pesanan user merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan pesanan yang dilakukan oleh user, user dapat melakukan pembatalan pesanan dan konfirmasi pembayaran. Desain halaman pesanan user dapat dilihat pada Gambar 4.42 berikut ini:



Gambar 4.42 Desain Halaman Pesanan User

4.4.12. Desain Halaman Edit Profil User

Halaman edit profil user merupakan halaman dimana user merubah data profil. Desain halaman pesanan dapat dilihat pada Gambar 4.43 berikut ini:

Logo

Username Photo

MENU

- [Home](#)
- [Profil](#)
- [Pesanan](#)

Edit Profil

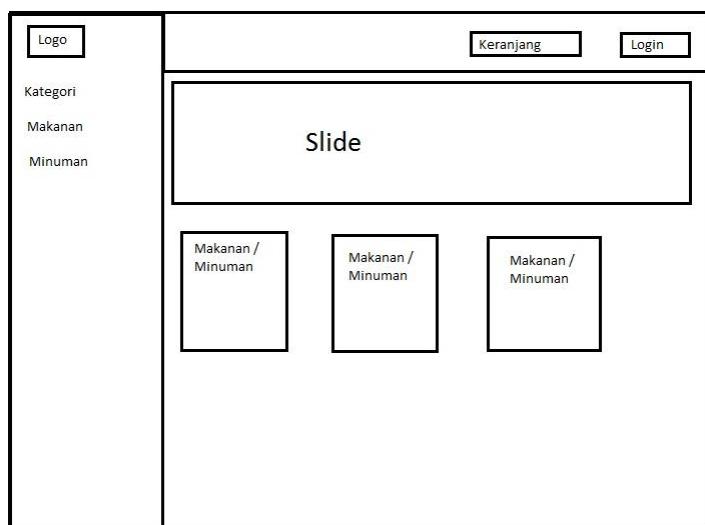
[Kembali](#)
[Simpan](#)

Gambar 4.43 Desain Halaman Edit Profil User

4.4.13. Desain Halaman Home

Halaman Home merupakan halaman utama pada website. halaman akan menampilkan makanan dan minuman yang dapat dipesan.

Desain halaman home dapat dilihat pada Gambar 4.44 berikut ini:



Gambar 4.44 Desain Halaman Home

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

5.1. Hasil Penelitian

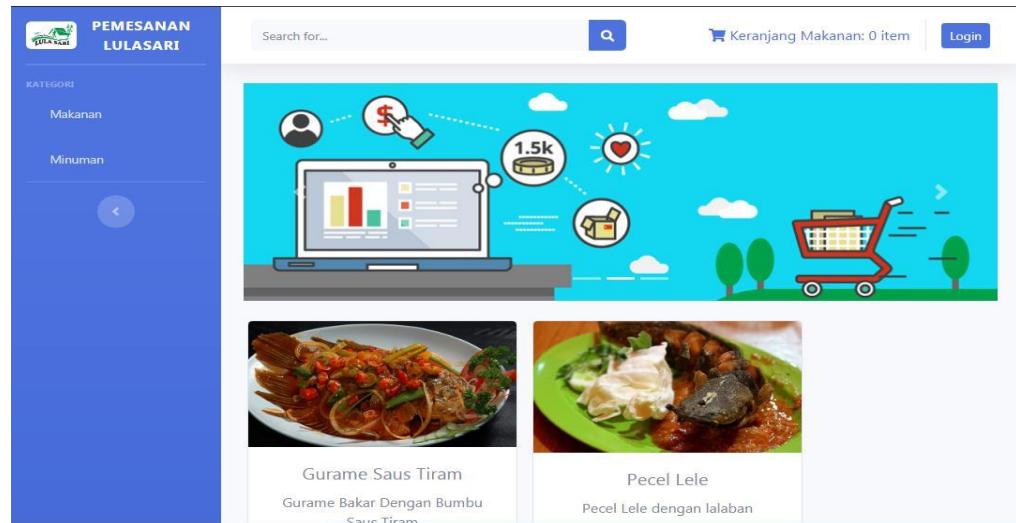
Berdasarkan analisa dan perancangan sistem maka dibangunlah “Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus : Rumah Makan Lulasari Brebes)” yang telah selesai dibuat. Penelitian tersebut menghasilkan *interface* dan setelah aplikasi dibuat maka dilakukan pengujian. Jenis pengujian pada sistem ini menggunakan *black-box testing*.

5.1.1. Implementasi Antarmuka

Implementasi antar muka dilakukan dengan tampilan program yang dibangun. Berikut ini adalah implementasi antarmuka Aplikasi Pemesanan makanan dan minuman berbasis website (studi kasus : Rumah Makan Lulasari Brebes) :

1. Tampilan Halaman *Home*

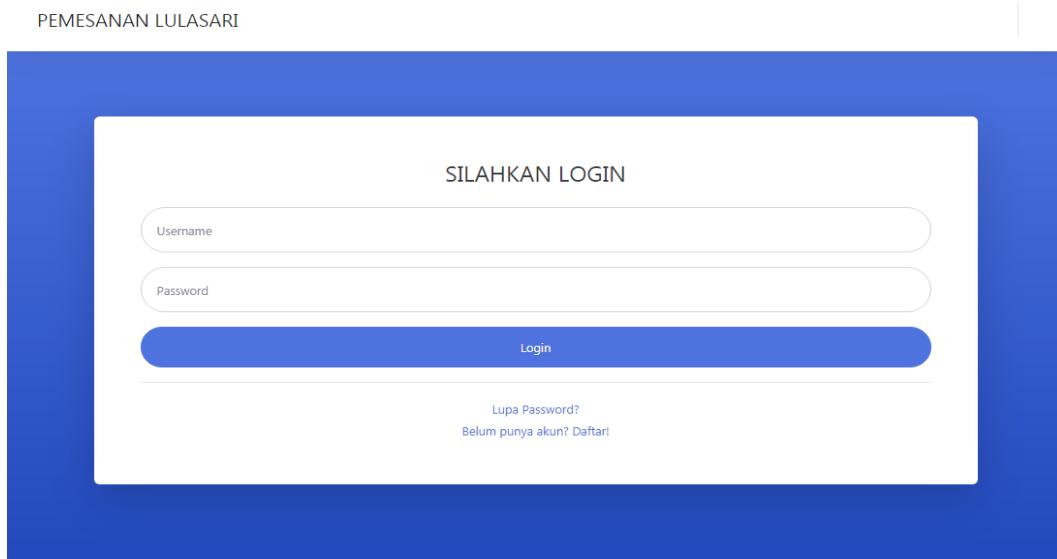
Halaman *home* merupakan halaman awal yang akan dilihat pengguna. Tampilan halaman *home* dapat dilihat pada Gambar 5.1 berikut:



Gambar 5.1 Tampilan Halaman Home

2. Tampilan Halaman *Login* Admin dan *User*

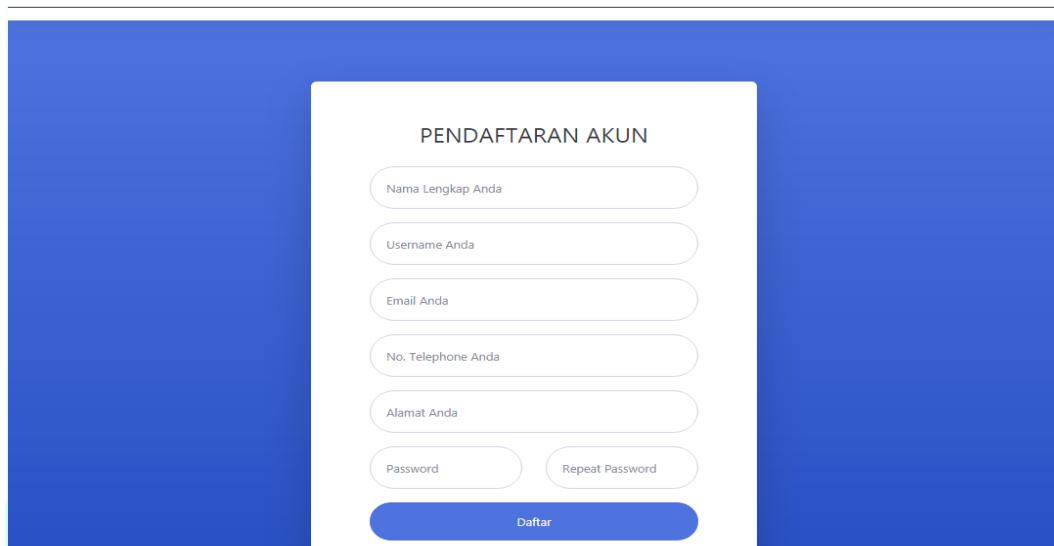
Halaman *login* merupakan halaman untuk masuk sebelum *user* bias menggunakan fungsi pada *website*. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 5.2. Berikut:



Gambar 5.2 Tampilan Halaman Login

3. Tampilan Halaman *Registrasi*

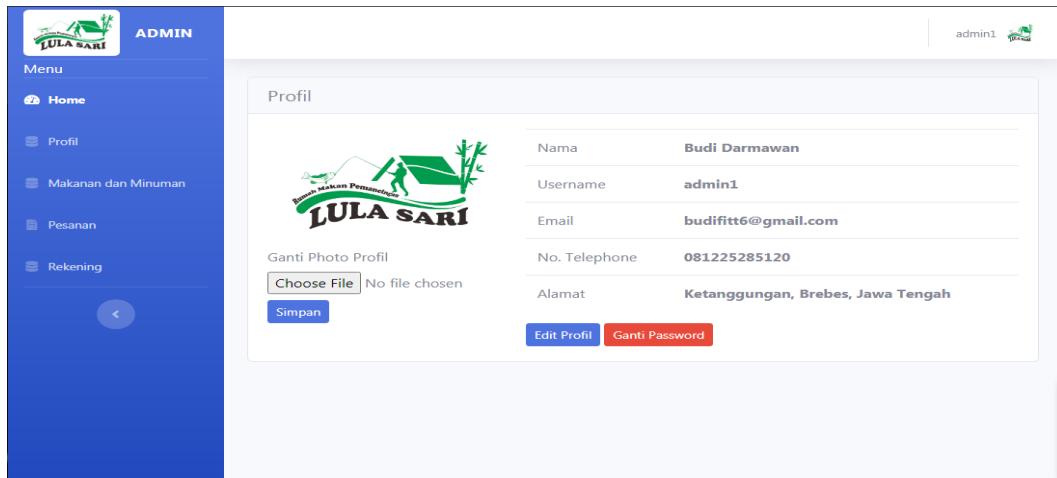
Halaman *registrasi* merupakan halaman untuk *user* yang belum memiliki akun untuk mendaftar. Tampilan halaman *registrasi* dapat dilihat pada Gambar 5.3. berikut :



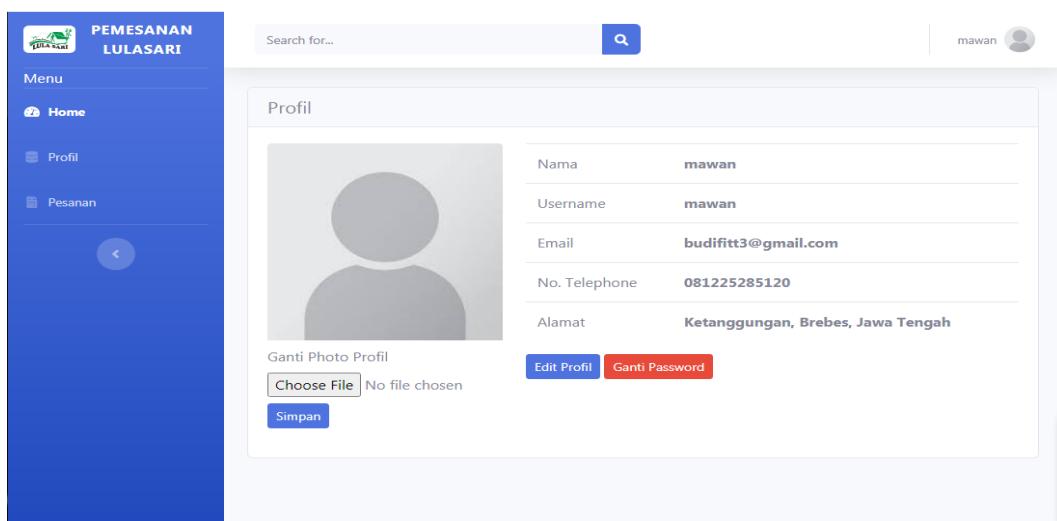
Gambar 5.3. Tampilan Halaman Register

4. Tampilan Halaman Profil Admin dan *User*

Halaman profil merupakan halaman untuk menampilkan secara rinci profil dari pengguna admin maupun dari pengguna biasa. Tampilan halaman profil admin dapat dilihat pada Gambar 5.4 dan halaman profil pelanggan dapat dilihat pada Gambar 5.5. Berikut:



Gambar 5.4. Tampilan Halaman Profil Admin



Gambar 5.5. Tampilan Halaman Profil Pelanggan

5. Tampilan Halaman Data Pesanan Admin

Halaman data pesanan admin merupakan halaman yang menampilkan data pesanan *user*. Tampilan halaman data pesanan admin dapat dilihat pada Gambar 5.6. halaman detail pesanan dapat dilihat pada Gambar 5.7. Berikut :

Invoice Pemesanan Makanan					
Id Invoice	Nama Pemesan	Alamat Pengiriman	Tanggal Pemesanan	Batas Pembayaran	Aksi
6	mawan	ketanggungan, brebes111	2020-06-16 22:22:10	2020-06-17 03:22:10	<button>Detail</button> Pesanan Sudah Dibayar
7	mawan	ketanggungan, brebes111	2020-06-18 23:27:28	2020-06-19 04:27:28	<button>Detail</button> Perlu Konfirmasi
1	mamang	Ketanggungan, Brebes	2020-06-13 22:19:11	2020-06-14 22:19:11	<button>Detail</button> Pesanan Belum Dibayar
2	maymay	Ketanggungan, Brebes	2020-06-14 18:42:07	2020-06-15 18:42:07	<button>Detail</button> Pesanan Belum Dibayar
3			2020-06-14 21:02:06	2020-06-15 21:02:06	<button>Detail</button> Pesanan Belum

Gambar 5.6. Tampilan Halaman Pesanan

Detail Pesanan No. Invoice: 6				
NO	NAMA MAKANAN/MINUMAN	JUMLAH PESANAN	HARGA SATUAN	SUB-TOTAL
3	Es Jeruk Lemon	1	Rp. 10.000	Rp. 10.000
2	Pecel Lele	1	Rp. 45.000	Rp. 45.000
1	Gurame Saus Tiram	2	Rp. 60.000	Rp. 120.000
				Total Rp. 175.000

Confirmasi Pembayaran

Nama Pengirim	budi darmawan
No. Pengirim	123123

Gambar 5.7. Tampilan Halaman Detail Pesanan

6. Tampilan Halaman Data Pesanan *User*

Halaman data Pesanan *User* merupakan halaman untuk menampilkan pesanan yang dilakukan *user* tersebut, *user* dapat melakukan pembayaran pesanan, batal pesanan dan konfirmasi. Tampilan halaman data pesanan *user* dapat dilihat pada Gambar 5.8.

dan halaman detail pesanan *user* dapat dilihat pada Gambar 5.9.

Berikut:

Pesanan Anda			
Id Pesanan	Tanggal Pemesanan	Batas Pembayaran	Aksi
4	2020-06-16 21:31:38	2020-06-17 21:31:38	<button>Detail</button> Belum Dibayar
5	2020-06-16 21:32:38	2020-06-17 21:32:38	<button>Detail</button> Pesanan Sedang Dikirim!
6	2020-06-16 22:22:10	2020-06-17 03:22:10	<button>Detail</button> Pesanan Sedang Dikirim!
7	2020-06-18 23:27:28	2020-06-19 04:27:28	<button>Detail</button> Belum Dibayar
8	2020-06-28 18:26:20	2020-06-28 23:26:20	<button>Detail</button> Belum Dibayar
9	2020-06-28 18:28:15	2020-06-28 23:28:15	<button>Detail</button> Belum Dibayar
10	2020-06-28 18:29:00	2020-06-28 23:29:00	<button>Detail</button> Belum Dibayar
11	2020-06-28 18:29:58	2020-06-28 23:29:58	<button>Detail</button> Belum Dibayar

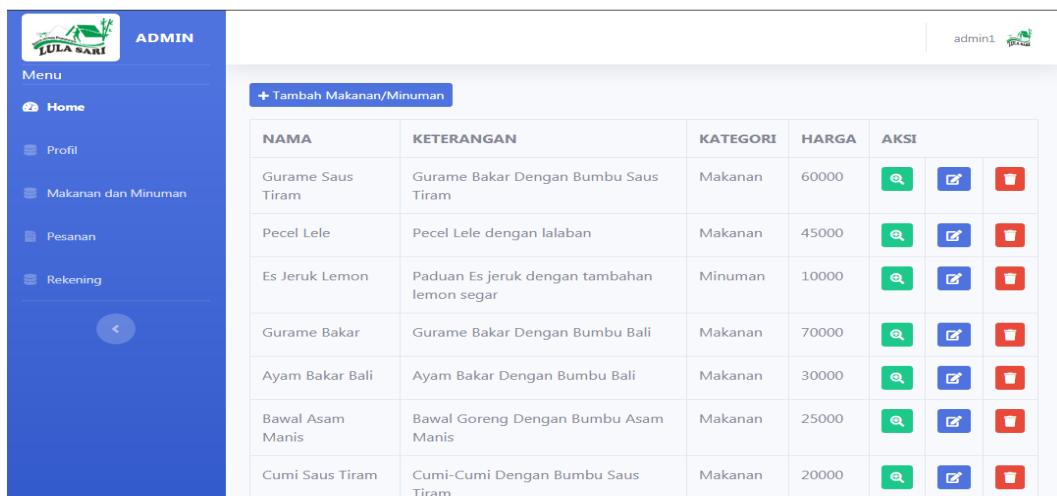
Gambar 5.8. Tampilan Halaman Data Pesanan User

NAMA MAKANAN/MINUMAN	JUMLAH PESANAN	HARGA SATUAN	SUB-TOTAL
Gurame Saus Tiram	2	Rp. 60.000	Rp. 120.000
Total			Rp. 120.000

Gambar 5.9. Tampilan Halaman Detail Pesanan User

7. Tampilan Halaman Data Makanan Minuman Admin

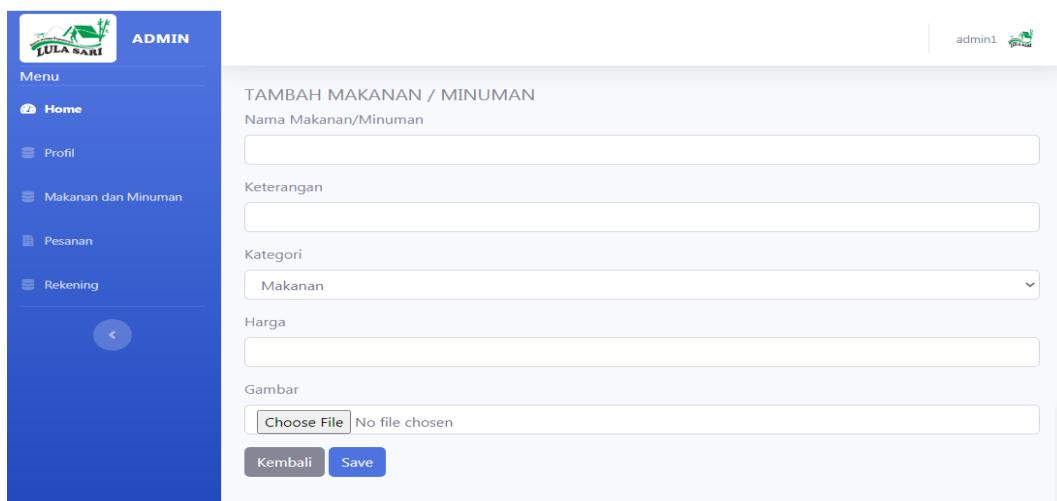
Halaman data makanan dan minuman admin adalah halaman untuk menampilkan data makanan dan minuman. Di halaman ini admin dapat menambah, merubah, serta menghapus data makanan/minuman. Tampilan halaman data makanan minuman dilihat pada Gambar 5.10. dan halaman tambah makanan minuman dapat dilihat pada Gambar 5.11, serta halaman ubah makanan minuman dapat dilihat pada Gambar 5.12. Berikut:



The screenshot shows a table with the following data:

NAMA	KETERANGAN	KATEGORI	HARGA	AKSI
Gurame Saus Tiram	Gurame Bakar Dengan Bumbu Saus Tiram	Makanan	60000	
Pecel Lele	Pecel Lele dengan lalaban	Makanan	45000	
Es Jeruk Lemon	Paduan Es jeruk dengan tambahan lemon segar	Minuman	10000	
Gurame Bakar	Gurame Bakar Dengan Bumbu Bali	Makanan	70000	
Ayam Bakar Bali	Ayam Bakar Dengan Bumbu Bali	Makanan	30000	
Bawal Asam Manis	Bawal Goreng Dengan Bumbu Asam Manis	Makanan	25000	
Cumi Saus Tiram	Cumi-Cumi Dengan Bumbu Saus Tiram	Makanan	20000	

Gambar 5.10. Tampilan Halaman Data Makanan Minuman



The form has the following fields:

- Tambah Makanan / Minuman
- Nama Makanan/Minuman:
- Keterangan:
- Kategori:
- Harga:
- Gambar:
-

Gambar 5.11. Tampilan Halaman Tambah Makanan Minuman

EDIT DATA MAKANAN/MINUMAN

Nama Makanan/Minuman
Gurame Saus Tiram

Keterangan
Gurame Bakar Dengan Bumbu Saus Tiram

Kategori
Makanan

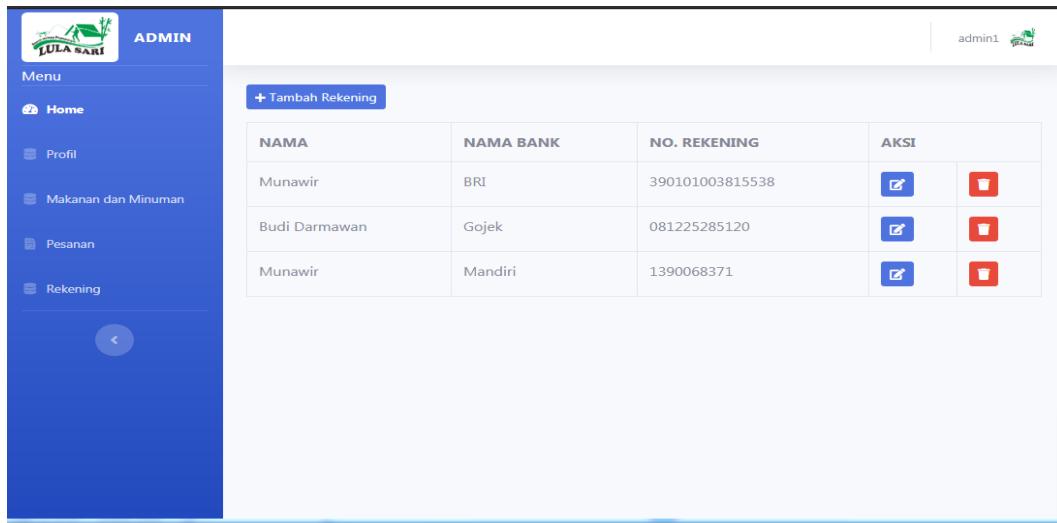
Harga
60000

Kembali Simpan

Gambar 5.12. Tampilan Halaman Ubah Makanan Minuman

8. Tampilan Halaman Data Rekening Admin

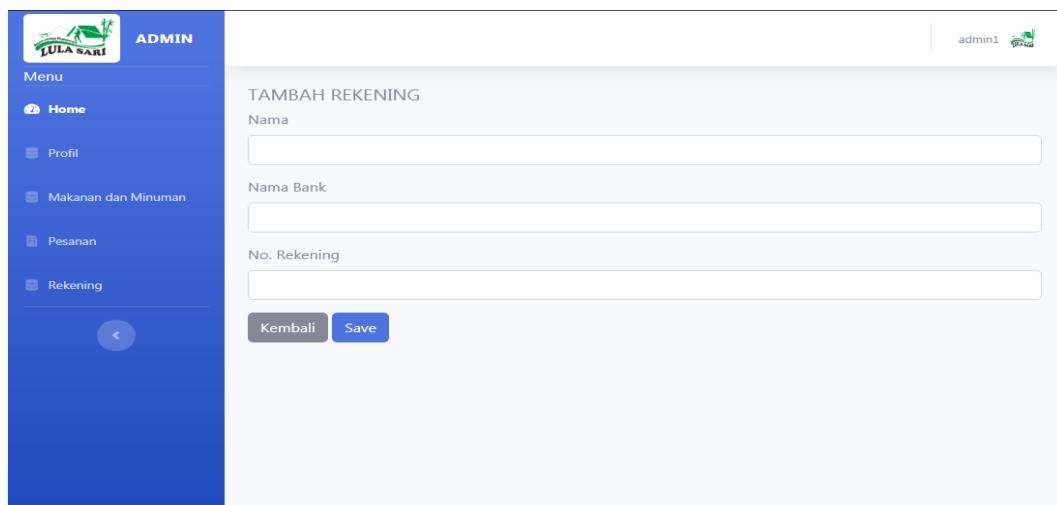
Halaman data rekening admin merupakan halaman untuk menampilkan list rekening admin untuk pembayaran *user*. Di halaman ini admin dapat menambahkan, merubah, serta menghapus data rekening. Tampilan halaman data rekening dapat dilihat pada Gambar 5.13. dan tampilan halaman tambah rekening dapat dilihat pada Gambar 5.14. serta tampilan halaman ubah rekening dapat dilihat pada Gambar 5.15. Berikut:



The screenshot shows the 'Rekening' (Bank Accounts) section of the admin interface. On the left sidebar, under 'Rekening', there is a link for '+ Tambah Rekening'. The main area displays a table with three rows of account information:

NAMA	NAMA BANK	NO. REKENING	AKSI
Munawir	BRI	390101003815538	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Budi Darmawan	Gojek	081225285120	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Munawir	Mandiri	1390068371	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

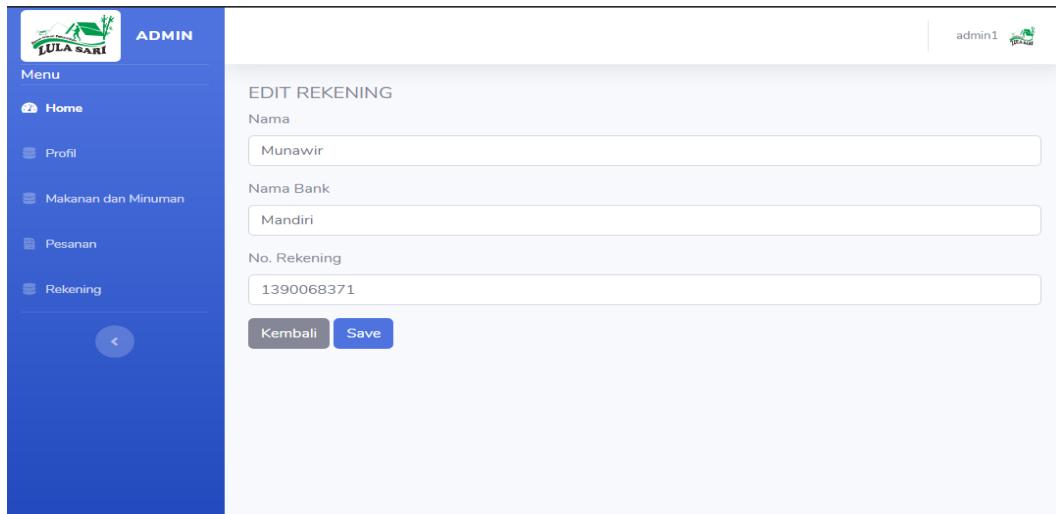
Gambar 5.13. Tampilan Halaman Data Rekening



The screenshot shows the 'Tambah Rekening' (Add Account) form. The form fields are:

- Nama (Name): An input field.
- Nama Bank (Bank Name): An input field.
- No. Rekening (Account Number): An input field.
- Kembali (Back): A button.
- Save: A button.

Gambar 5.14. Tampilan Halaman Tambah Rekening



Gambar 5.15. Tampilan Halaman Ubah Rekening

5.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa system pemesanan pada rumah makan Lulasari Brebes masih menggunakan cara manual dimana pelanggan harus datang ke Rumah makan Lulasari Brebes untuk melakukan pemesanan.

Kelemahan yang timbul karena penerapan system pemesanan yang masih menggunakan cara manual dan pembayarannya yang diharuskan menggunakan pembayaran tunai berkaitan dengan kinerja, efektivitas dan efisiensi kerja, serta biaya yang dikeluarkan untuk kebutuhan tersebut. Salah satu langkah yang tepat yaitu dengan merancang dan membangun system pemesanan makanan dan minuman terkomputerisasi untuk diterapkan pada Rumah makan Lulasari Brebes.

Berdasarkan analisa dan perancangan sistem maka dibangunlah “Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Website (Studi

Kasus : Rumah Makan Lulasari Brebes)” yang telah selesai dibuat. Aplikasi pemesanan makanan dan minuman untuk Rumah makan Lulasari ini merupakan aplikasi berbasis *website* dimana aplikasi ini bertujuan agar mempermudah pelanggan dalam memesan makanan dan minuman serta membuat pelanggan dapat melakukan pemesanan tanpa harus dating langsung ke Rumah makan Lulasari Brebes. Pada aplikasi ini pengguna diharuskan mendaftar agar dapat menjalankan fungsi pemesanan pada website seperti keranjang, pesanan, pembayaran dan komplain.

Aplikasi ini telah diuji menggunakan metode pengujian *black-box testing*. Pengujian menggunakan metode *black-box testing* dilakukan pada halaman yang mempunyai *input* dan *output* untuk mengetahui apakah fungsi pada aplikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

5.3 Pengujian *Black-Box* Testing

Pengujian *black-box testing* dilakukan dengan mengecek fungsionalitas dan *output* dari aplikasi yang dibuat. Yaitu pengujian terhadap halaman yang mempunyai akun (*input*) dan keluaran (*output*) untuk mengetahui apakah suatu fungsi ketika terjadi proses lalu lintas data sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

1. Hasil Pengujian Halaman *Login*

Tabel 5.1. Hasil Pengujian Halaman *Login*

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
<i>Login</i>	<i>Input username dan password sesuai dengan tabel</i>	Dapat masuk	Sesuai	Ok
	<i>Input username saja</i>	Tidak dapat masuk	Sesusai	Ok
	<i>Input password saja</i>	Tidak dapat masuk	Sesuai	Ok
	Tanpa memasukan <i>username</i> dan <i>password</i>	Tidak dapat masuk	Sesuai	Ok

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
	<p><i>Input</i> <i>username</i> benar <i>password</i> salah, begitu sebaliknya</p>	Tidak dapat masuk	Sesuai	Ok
	<p>Input <i>username</i> dan <i>password</i> salah</p>	Tidak dapat masuk	Sesuai	Ok

2. Hasil Pengujian Menu *Home Admin*

Tabel 5.2. Hasil Pengujian Menu *Home Admin*

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Menu <i>Home</i>	Klik menu <i>Home</i>	Dapat menampilkan halaman Utama	Sesuai	Ok

3. Hasil Pengujian Menu Profil Admin

Tabel. 5.3. Hasil Pengujian Menu Profil Admin

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Menu Profil	Klik Menu Profil	Dapat menampilkan halaman menu profil yang berisikan Data Profil Admin	Sesuai	Ok
	Klik Menu Edit Profil	Dapat Menampilkan data profil lama dari Admin	Sesuai	Ok
	Klik button edit password	Tampil form edit password	Sesuai	Ok

4. Hasil Pengujian Menu Data Makanan/ Minuman

Tabel 5.4. Hasil Pengujian Menu Data Makanan / Minuman

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Menu Data Makanan/ Minuman	Klik menu data makanan dan minuman	Dapat menampilkan halaman data makanan dan minuman	Sesuai	Ok
	Klik <i>button</i> tambah makanan/ minuman	Dapat menampilkan <i>form</i> tambah	Sesuai	Ok
	Klik Detail Makanan/ minuman	menampilkan detail makanan/ minuman	Sesuai	Ok
	Klik <i>button</i> hapus	Dapat menghapus data	Sesuai	Ok
	Klik <i>button</i> edit makanan minuman	Menampilkan form edit	Sesuai	ok

5. Hasil Pengujian Menu Data Pesanan Admin

Tabel 5.5. Hasil Pengujian Menu Data Pesanan Admin

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Menu Data Pesanan	Klik menu data pesanan	Dapat menampilkan halaman data pesanan untuk admin	Sesuai	Ok
	Klik <i>button</i> detail pesanan	Dapat menampilkan <i>detail</i> pesanan	Sesuai	Ok

6. Hasil Pengujian Menu Rekening Admin

Tabel 5.6. Hasil Pengujian Menu Rekening Admin

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Menu Rekening Admin	Klik menu Rekening Admin	Dapat menampilkan halaman data rekening admin	Sesuai	Ok

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kkesimpulan
	Klik button tambah rekening	Dapat menampilkan <i>form</i> tambah	Sesuai	Ok
	Klik button hapus	Dapat menghapus data	Sesuai	Ok

7. Hasil Pengujian Menu Profil *User*

Tabel. 5.7. Hasil Pengujian Menu Data Profil *User*

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Menu Profil User	Klik menu profil user	Dapat menampilkan halaman profil user	Sesuai	Ok
	Klik button edit profil	Menampilkan form edit profil	Sesuai	Ok
	Klik button edit password	Dapat menampilkan <i>form</i> edit password	Sesuai	Ok

8. Hasil Pengujian Menu *Home User*

Tabel 5.8. Hasil Pengujian Menu *Home User*

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Menu <i>Home</i>	Klik menu <i>Home</i>	Dapat menampilkan halaman home	Sesuai	Ok

9. Hasil Pengujian Menu Pesanan *User*

Tabel 5.9. Tabel Pengujian Halaman Pesanan *User*

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Menu Pesanan	Klik Menu Pesanan	Menampilkan halaman pesanan user	Sesuai	Ok
	Klik button <i>detail pesanan</i>	Menampilkan detail pesanan	Sesuai	Ok
	Klik button <i>bayar</i>	Menampilkan halaman pembayaran	Sesuai	ok

10. Hasil Pengujian Form Tambah Makanan Minuman

Tabel. 5.10. Hasil Pengujian Form Tambah Makanan Minuman

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Form Tambah Makanan Minuman	Data kosong	Tidak dapat memproses permintaan	Sesuai	Ok
	Klik simpan dengan data salah	Tidak dapat memproses permintaan, tampil notifikasi eror	Sesuai	Ok
	Klik simpan dengan data benar	Data tersimpan, tampil notifikasi sukses	Sesuai	Ok

11. Hasil Pengujian Form Ubah Data Makanan Minuman

Tabel. 5.11. Hasil Pengujian Form Ubah Data Makanan Minuman

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Form Ubah Data Makanan Minuman	Data Kosong	Tidak Dapat memproses permintaan	Sesuai	Ok
	Klik tombol simpan data salah	Tidak dapat memproses permintaan, tampil notifikasi	Sesuai	Ok
	Klik tombol simpan data benar	Dapat menyimpan data, tampil notifikasi	Sesuai	Ok

12. Hasil Pengujian Form Ubah Profil

Tabel. 5.12. Hasil Pengujian Form Ubah Profil

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Form Ubah Profil	Data Kosong	Tidak dapat memproses permintaan	Sesuai	Ok
	Klik button save dengan mengisi form permintaan salah	Tidak terkirim dan muncul notifikasi gagal	Sesuai	Ok
	Klik button save dengan mengisi form permintaan benar	Dapat terkirim data dan muncul notifikasi berhasil	Sesuai	Ok

13. Hasil Pengujian Form Ubah Password

Tabel. 5.13. Hasil Pengujian Form Ubah Password

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Form Ubah Password	Data Kosong	Tidak dapat memproses permintaan	Sesuai	Ok
	Klik button save dengan mengisi form permintaan salah	Tidak terkirim dan muncul notifikasi gagal	Sesuai	Ok
	Klik button save dengan mengisi form permintaan benar	Dapat terkirim data dan muncul notifikasi berhasil	Sesuai	Ok

14. Hasil Pengujian Form Pembayaran

Tabel. 5.14. Hasil Pengujian Form Pembayaran

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Form Pembayaran	Data Kosong	Tidak dapat memproses permintaan	Sesuai	Ok
	Klik button save dengan mengisi form permintaan salah	Tidak terkirim dan muncul notifikasi gagal	Sesuai	Ok
	Klik button save dengan mengisi form permintaan benar	Dapat terkirim data dan muncul notifikasi berhasil	Sesuai	Ok

15. Hasil Pengujian Form *Registrasi*

Tabel. 5.15. Hasil Pengujian Form *Registrasi*

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Form Registrasi	Data Kosong	Tidak dapat memproses permintaan	Sesuai	Ok
	Klik button save dengan mengisi form permintaan salah	Tidak terkirim dan muncul notifikasi gagal	Sesuai	Ok
	Klik button save dengan mengisi form permintaan benar	Dapat terkirim data dan muncul notifikasi berhasil	Sesuai	Ok

16. Hasil Pengujian Form Tambah Rekening

Tabel. 5.16. Hasil Pengujian Form Tambah Rekening

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Form Tambah Rekening	Data Kosong	Tidak dapat memproses permintaan	Sesuai	Ok
	Klik button save dengan mengisi form permintaan salah	Tidak terkirim dan muncul notifikasi gagal	Sesuai	Ok
	Klik button save dengan mengisi form permintaan benar	Dapat terkirim data dan muncul notifikasi berhasil	Sesuai	Ok

17. Hasil Pengujian Form Ubah Rekening

Tabel. 5.17. Hasil Pengujian Form Ubah Rekening

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Form Ubah Rekening	Data Kosong	Tidak dapat memproses permintaan	Sesuai	Ok
	Klik button save dengan mengisi form permintaan salah	Tidak terkirim dan muncul notifikasi gagal	Sesuai	Ok
	Klik button save dengan mengisi form permintaan benar	Dapat terkirim data dan muncul notifikasi berhasil	Sesuai	Ok

18. Hasil Pengujian Stok

Tabel 5.18 Hasil Pengujian Stok

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Stok Makanan	Klik pesan dengan jumlah pesanan kurang dari atau sama dengan stok	Dapat memesan	Sesuai	Ok
	Klik pesan dengan jumlah pesanan lebih dari stok	Gagal pesan	Sesuai	Ok
	Stok kosong	Menu menghilang dari daftar	Sesuai	Ok

19. Hasil Pengujian Batas Alamat

Tabel 5.19 Hasil Pengujian Batas Alamat

Butir Uji	Cara Uji	Hasil Diharapkan	Hasil Yang Ada	Kesimpulan
Batas Alamat	Klik pesan dengan alamat diluar Kab. Brebes	Gagal Melakukan Pesanan	Sesuai	Ok
	Klik pesan dengan alamat Kab. Brebes	Dapat melakukan pesanan	Sesuai	Ok

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis *Website* (Studi kasus : Rumah Makan Lulasari) telah selesai dibuat dan telah diuji menggunakan metode *black-box*.
2. Hasil uji coba metode *Black Box Testing* belum ditemukan adanya masalah. Semua menu atau fitur yang ada pada sistem dapat berjalan sesuai dengan fungsinya.
3. Sistem yang dibuat siap digunakan di Rumah Makan Lulasari Brebes.

6.2. Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut terhadap penelitian lebih lanjut terhadap penelitian ini.

1. Aplikasi agar dikembangkan pada *platform* selain *website* agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi sekarang.
2. Konfirmasi pembayaran dikembangkan agar menjadi otomatis, sehingga admin tidak perlu menunggu pelanggan untuk mengupload bukti transfer.

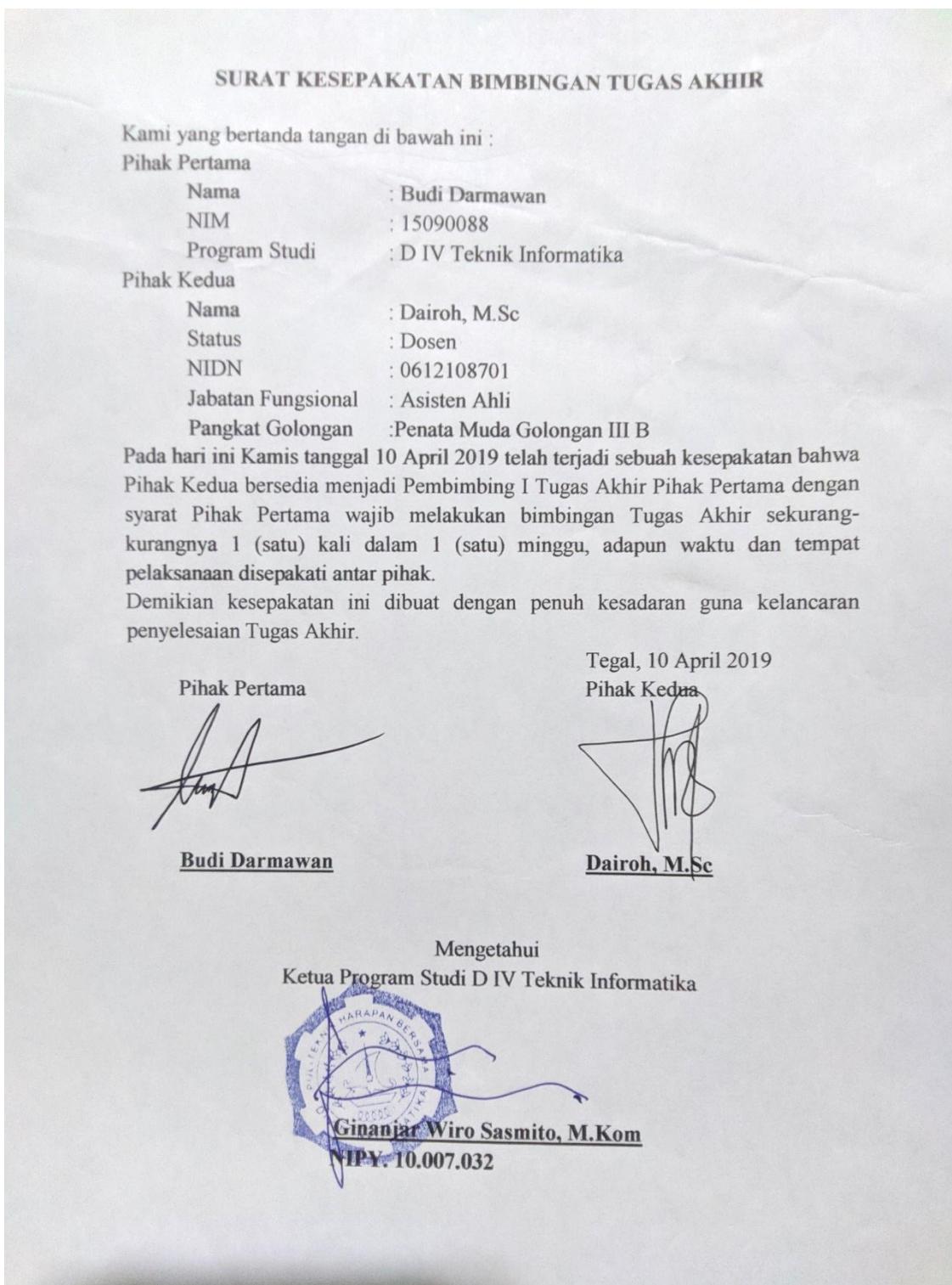
Daftar Pustaka

- [1] A.W Marsum. 2005. Restoran dan Segala Permasalahannya, Edisi IV. Yogyakarta: Andi.
- [2] Irawan, Y.,dkk 2019,. Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Di Catering Cindelaras Pekanbaru. Jurnal Teknologi Dan Open Source. Vol. 2. No. 2.
- [3] Rahman, F, & Santoso. 2015. Aplikasi Pemesanan Undangan Online. Jurnal Sains dan Informatika. Vol. 1. No. 2.
- [4] Ilahiyyah, I., dkk 2018. *Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Mobile Studi Kasus : Coffee Pudak Bandung.* E- Proceeding of Applied Science. Vol. 4. No. 1.
- [5] Ramadhani, M., dkk 2019. *Aplikasi Pemesanan Produk Konveksi Berbasis Web Pada Greens Production Bandung.*e-Proceeding of Apiled Science. Vol. 5. No. 3.
- [6] Vardakis, A.,dkk 2019. *An Online Seat-Booking Application For Cultural Events.* CRSID Journal. Vol. 8. No. 2.
- [7] Muhammad Mulyohadi Ali, ddk, 2006 “*Kemitraan Dalam Hubungan Dokter-Pasien*” Konsil Kedokteran Indonesia, Jakarta
- [8] HM. Jogiyanto 2001. “Pengertian Aplikasi dan Perkembangannya”. Andi Ofset Yogyakarta.

- [9] Kadir, A. (2009). Membuat aplikasi web dengan PHP+ Database MySql. Yogyakarta: Andi.
- [10] Sidik, Betha. 2014 “Pemrograman Web dengan PHP”. Bandung: Informatika.
- [11] HM. Jogiyanto 2001. “Pengertian Aplikasi dan Perkembangannya”. Andi Offset Yogyakarta.
- [12] Novianto, D. (2016). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEGAWAI (SIMPEG) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN BOOTSTRAP. *Jurnal Informatika Global*, 7(1).
- [13] Widodo, I. W. (2015). *Membangun Web Super Cepat dengan Codeigniter GroceryCRUD dan TankAuth*. In Wahyu Widodo.
- [14] Buana, I., & Setia, K. (2014). Jago pemrograman PHP. Jakarta: Dunia Komputer.
- [15] Sommerville, I. (2011). *Software Engineering 9th Edition*. Addison-Wesley. Richardson, L., & Ruby, S. (2008). *RESTful web services*. " O'Reilly Media, Inc.".
- [16] Idcloudhost : Pengertian web server dan fungsinya (online)
<https://idcloudhost.com/pengertian-web-server-dan-fungsinya/>
- [17] Widodo, Prabowo Pudjo dan Herlawati. 2011 “Menggunakan UML (*Unified Modeling Language*)”. Bandung: Informatika
- [18] Faridi, Miftah. 2015. Fitur Dahsyat Sublime Text 3.Surabaya:LUG.
- [19] Pressman, R.S. 2010. “Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi”. Yogyakarta: Andi.

Lampiran I

Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir



SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Budi Darmawan
NIM : 15090088
Program Studi : D IV Teknik Informatika

Pihak Kedua

Nama : Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng
Status : Dosen
NIPY : 08.015.222
Jabatan Fungsional : Lektor
Pangkat Golongan :

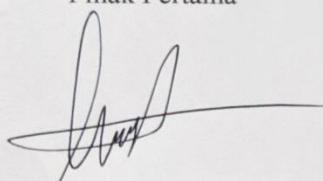
Pada hari ini Rabu tanggal 10 April 2019 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing II Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Tugas Akhir sekurang-kurangnya 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir.

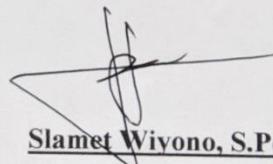
Tegal, 10 April 2019

Pihak Kedua

Pihak Pertama



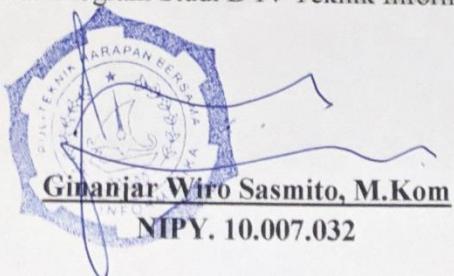
Budi Darmawan



Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng

Mengetahui

Ketua Program Studi D IV Teknik Informatika



Lampiran II

Lembar Bimbingan Tugas Akhir



D IV TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Budi Darmawan
NIM : 15090088
No. Ponsel : 081225285120
Judul TA : APLIKASI PEMESANAN BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus : Rumah Makan Lulasari Brebes)

Dosen Pembimbing I : Dairoh, M.Sc

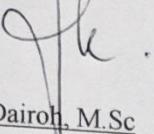
No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang Perlu Dilakukan	Paraf Pembimbing
1	25/06/22	APLIKASI	Perbaikan lupa password	g
2	27/06/22	APLIKASI	Perbaikan Form Validation	g
3	29/06/22	APLIKASI	Perbaikan Penambahan Data	g
4	2/07/22	BPMKAS	- buatan lupa password pada client - buatan lupa password pada server - dan front (web) - Data Makana - Unsur dan - Budi Kam	f

-
- buatan lupa password pada client
 - buatan lupa password pada server
 - dan front (web)
 - Data Makana
 - Unsur dan
 - Budi Kam

			Karantina akibat CO ₂ , suhu - batu tingupun mew, sup, fm nd, mes dan	
5.	7/7	Apresiasi lapur	Ok. tinggal data kalo oo batu f ab Bab ok batu 3 koneksi Matematik Be mesan-	

6	8/7	Bab 3	Ace	✓
7	9/7	Bab 4	- koreksnangabe - hasil	✓
8	10/7	Babs	- Bab 4 Ace	✓

Tegal,
Dosen Pembimbing I


Dairoh, M.Sc

NIPY. 04.014.178



D IV TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Budi Darmawan
NIM : 15090088
No. Ponsel : 081225285120
Judul TA : APLIKASI PEMESANAN BERBASIS WEBSITE (Studi Kasus : Rumah Makan Lulasari Brebes)

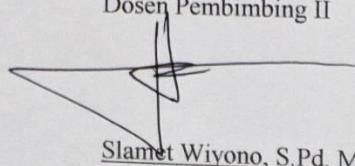
Dosen Pembimbing II : Slamet Wiyono, S.Pd, M.Eng

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang Perlu Dilakukan	Paraf Pembimbing
1.	20/6	BAPUKOS;	Perbaikan form validation	J
2.	21/6.	APLIKASI;	Perbaikan lupa password	J
3	22/6.	APLIKASI;	Perbaikan jumlah pesanan	J
4.	23/6.	APLIKASI;	Perbaikan konfirmasi pembayaran	J
5.	24/6.	APLIKASI:	Perbaikan ubah password	J

6.	7/7.	Afuleasi'	Perbaikan Kompain	J
----	------	-----------	----------------------	---

Tegal, 10 Juli 2020

Dosen Pembimbing II



Slamet Wiyono, S.Pd, M.Eng

NIPY. 08.015.222

Lampiran III
DATA MAKANAN DAN MINUMAN

RUMAH MAKAN LULA SARI			
JL. AHMAD YANI BULAKELOR KETANGGUNGAN BREBES HP.087770000446			
Kepada Yth: Tgl:		NOTA:	
Banyak nya	Menu Pesanan	Harga	Jumlah
MENU MAKANAN:			
	BAWAL BAKAR + GORENG	30.000	
	ETONG BAKAR + GORENG	25.000	
	GURAME BAKAR + GORENG	40.000	
	NILA BAKAR + GORENG	25.000	
	PATIN BAKAR + GORENG	30.000	
	AYAM BAKAR + GORENG + RICA2	45.000	
	BEBEK BAKAR + GORENG + RICA2	20.000	
	CUMI GORENG CHICKEN	25.000	
	KEPITING SAUS PADANG + TIRAM	40.000	
	SOP IGA SAPI	20.000	
	SOTO BABAD	20.000	
	SOTO AYAM	15.000	
	CAH KANGKUNG + TAUDE	5.000	
	SAYUR ASEM	5.000	
	CAPCAY	10.000	
	NASI GORENG BIASA	15.000	
	NASI GORENG SEA FOOD	25.000	
MENU MINUMAN:			
	JUS ALPUKET	10.000	
	JUS JAMBU	10.000	
	JUS MELON	10.000	
	JUS MANGGA	10.000	
	JUS TOMAT	10.000	
	ES JERUK + HANGAT	10.000	
	ES TEH MANIS + HANGAT	5.000	
	TEH POCI PAKETAN	15.000	
	ES KELAPA MUDA	5.000	
Hormat Kami		Jumlah Rp.	
..... _____		<i>Terima Kasih Atas Kunjungan Anda</i>	Nomor Meja _____