

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN  
MENU MAKANAN BERBASIS WEB PADA PT. KANG  
BAGONG PUTERA MANDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu Teknologi Informasi



Disusun oleh:

**Favian Agung Rizki**

NIM : 1808096032

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Favian Agung Rizki  
NIM : 1808096032  
Program Studi : Teknologi Informasi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB PADA PT. KANG BAGONG PUTERA MANDIRI**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian dan karya/tulisan saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 26 Juni 2023  
Pembuat Pernyataan,





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
WALISONGO SEMARANG**

Alamat : Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan Semarang 50185  
Telp. (024) 7604554 Fax. (024) 7601293

---

**LEMBAR PENGESAHAN**

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Perancangan Sistem Informasi Pemesanan  
Menu Makanan Berbasis Web Pada PT. Kang  
Bagong Putera Mandiri

Nama : Favian Agung Rizki

NIM : 1808096032

Jurusan : Teknologi Informasi

Telah diujikan dalam sidang Skripsi oleh Dewan Penguji Fakultas  
Sains dan Teknologi UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai  
salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan  
Matematika.

Semarang, 18 Juli 2023

**DEWAN PENGUJI**

**Ketua Sidang**

Nur Cahyo Hendro Wibowo, S.T., M.Kom.  
NIP. 197312222006041001

**Penguji I**

Masy Ari Ulinuha, M.T  
NIP. 198108122011011007

**Pembimbing I,**

Wenty Dwi Yuniarti, S.Pd., M.Kom  
NIP. 19770622 200604 2 005

**Sekretaris Sidang**

Wenty Dwi Yuniarti, S.Pd., M.Kom.  
NIP. 197706222006042005

**Penguji II**

Adzhal Arwani Mahfudh, M.Kom  
NIP. 199107032019031006

**Pembimbing II,**

Mokhamad Ikil Mustofa, M.Kom  
NIP. 19880807 201903 1 010

## NOTA DINAS

Semarang, 26 Juni 2023

Yth. Ketua Program Studi Teknologi Informasi  
Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Walisongo Semarang

*Assalamu'alaikum. wr. wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB PADA PT. KANG BAGONG PUTERA MANDIRI**

Nama : Favian Agung Rizki

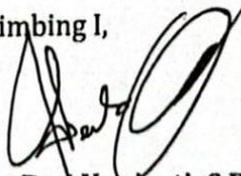
NIM : 1808096032

Jurusan : Teknologi Informasi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

*Wassalamualaikum. wr. wb.*

Pembimbing I,



**Wenty Dwi Yunfarti, S.Pd.,M.Kom**  
NIP. 19770622 200604 2 005

## NOTA DINAS

Semarang, 26 Juni 2023

Yth. Ketua Program Studi Teknologi Informasi  
Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Walisongo Semarang

*Assalamu'alaikum. wr. wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB PADA PT. KANG BAGONG PUTERA MANDIRI**

Nama : Favian Agung Rizki

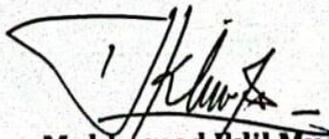
NIM : 1808096032

Jurusan : Teknologi Informasi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

*Wassalamualaikum. wr. wb.*

Pembimbing II,



**Mokhammad Ikhlil Mustofa, M.Kom**  
NIP. 19880807 201903 1 010

## **MOTTO**

*"Sesungguhnya hanya orang-orang yang bersabarlah yang  
dicukupkan pahala mereka tanpa batas."*

**(Q.S Az-Zumar: 10)**

## ABSTRAK

Dalam era Society 5.0 saat ini, kehidupan manusia telah bergantung pada teknologi. Perkembangan sistem informasi dan teknologi komputer terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap informasi. Dalam konteks ini, media pemasaran dan komunikasi telah berkembang pesat, dengan internet menjadi salah satu media yang sering digunakan. Dari penjelasan tersebut diharapkan dengan diterapkannya sistem informasi pemesanan menu makanan berbasis web pada PT. Kang Bagong Putera Mandiri dapat membantu pemmasalahan yang ada pada *catering*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi berbasis web yang meliputi pemesanan secara *online*, fitur rekomendasi perhitungan porsi makanan, panduan pemesanan secara *online*, menu makanan, serta informasi berkaitan dengan *catering* bagong.

Perancangan sistem informasi tersebut menggunakan metode pengembangan *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan pendekatan *waterfall* yang terdiri atas beberapa tahapan diantaranya yaitu analisis, desain, pengkodean dan pengujian. Metode pengujian pada penelitian ini yaitu *testing* dan UAT. Dari 35 item pengujian pada level admin dan 15 item pengujian pada level *customer*, seluruhnya berhasil berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Dari pengujian UAT, mendapatkan hasil skor keseluruhan sebesar 88,8%. Artinya dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi yang telah dibangun dapat berfungsi dengan sangat baik.

**Kata Kunci :** *Catering* Bagong, Sistem Pemesanan Menu Makanan, Berbasis Web

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang mana telah melimpahkan segala rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB PADA PT. KANG BAGONG PUTERA MANDIRI”**.

Dalam menyelesaikan laporan tugas akhir skripsi ini, penulis mendapat berbagai dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor UIN Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag.
2. Dosen Pembimbing I, ibu Wenty Dwi Yuniarti, S.Pd.,M.Kom, yang mana telah sabar membimbing penulis dalam mengerjakan skripsi mulai dari penyusunan proposal hingga penyusunan naskah skripsi.
3. Dosen Pembimbing II Mokhamad Iklil Mustofa, M.Kom, yang mana telah memberikan nasehat serta bimbingan kepada penulis dari mulai semester 1 hingga proses penyusunan skripsi.
4. Kedua orang tua, bapak Faizin, Ibu Khuzaefah, kakak saya Andre Maulana serta seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.
5. Segenap dosen jurusan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
6. PT. Kang Bagong Putera Mandiri yang turut terlibat untuk membantu melancarkan proses penelitian penulis.
7. Teman-teman, khususnya Program Studi Teknologi Informasi, yang mana telah banyak membantu penulis dari mulai pengajuan judul hingga penyusunan naskah skripsi.

Semoga seluruh kebaikan yang telah diberikan semua pihak di atas kepada penulis dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan tugas akhir skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang mumbutuhkannya.

Semarang, 26 Juni 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Favian Agung Rizki', written over a horizontal line.

**Favian Agung Rizki**

NIM. 1808096032

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS .....	iv
NOTA DINAS .....	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Spesifikasi Produk.....	6
BAB II LANDASAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori .....	8
1. Sistem.....	8
2. Informasi .....	9
3. Sistem Informasi.....	9
4. Web .....	10
5. <i>Catering</i> .....	11
6. MySQL.....	13
7. XAMPP .....	15
8. PHP .....	16
9. <i>Testing</i> .....	17
10. <i>User Acceptance Test</i> .....	17
11. <i>System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall</i> .....	18
B. Kajian Penelitian Relevan .....	21
C. Kerangka Berpikir .....	28
BAB III METODE PENELITIAN .....	29
A. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	29
1. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	29
2. Visi Misi Perusahaan.....	29

3.	Subjek Penelitian .....	30
B.	Jenis Penelitian.....	31
1.	Analisis Kebutuhan: .....	31
2.	Desain Sistem .....	34
3.	Pengkodean.....	57
4.	Pengujian.....	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		60
A.	Implementasi Perangkat Lunak.....	60
B.	Implementasi Perangkat Keras .....	61
C.	Implementasi <i>Database</i> .....	62
D.	Hasil Implementasi Sistem .....	68
E.	Hasil Pengujian.....	82
F.	Hasil Pengujian <i>User Acceptance Test (UAT)</i> .....	91
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....		104
A.	Simpulan .....	104
B.	Saran .....	105
DAFTAR PUSTAKA.....		106
LAMPIRAN .....		108
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		117

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Kajian Penelitian Relevan .....	21
Tabel 4. 1	Implementasi Perangkat Lunak.....	60
Tabel 4. 2	Implementasi Perangkat Keras .....	62
Tabel 4. 3	Tabel Customer.....	63
Tabel 4. 4	Tabel Gift.....	63
Tabel 4. 5	Tabel Kategori.....	64
Tabel 4. 6	Tabel Menu.....	64
Tabel 4. 7	Tabel Paket.....	65
Tabel 4. 8	Tabel Detail Paket.....	65
Tabel 4. 9	Tabel Pemesanan .....	66
Tabel 4. 10	Tabel Detail Pemesanan Prasmanan .....	67
Tabel 4. 11	Tabel Detail Pemesanan.....	67
Tabel 4. 12	Tabel User .....	68
Tabel 4. 13	Daftar Hadir Penguji .....	82
Tabel 4. 14	Daftar Pegawai Yang Melakukan Pengujian Sistem Pada Level Admin .....	83
Tabel 4. 15	Skenario Pengujian Pada Level Admin .....	84
Tabel 4. 16	Daftar Customer yang melakukan pengujian sistem ..	89
Tabel 4. 17	Skenario pengujian pada level customer.....	89
Tabel 4. 18	Bobot Nilai Pengujian UAT .....	92
Tabel 4. 19	Rumus Perhitungan Skor Pengujian UAT .....	92
Tabel 4. 20	Kriteria Hasil Pengujian UAT.....	92
Tabel 4. 21	Skor Penilaian Kemudahan Sistem.....	93
Tabel 4. 22	Skor Penilaian perbandingan dengan sistem sebelumnya.....	94
Tabel 4. 23	Skor Penilaian kelancaran sistem .....	94
Tabel 4. 24.	Skor Penilaian Kemudahan akses fitur-fitur pada sistem .....	95
Tabel 4. 25	Skor Penilaian Login sistem.....	96
Tabel 4. 26	Skor Penilaian Perhitungan Porsi Makanan.....	96
Tabel 4. 27	Skor Penilaian pemesanan <i>Snack</i> & Nasi Kotak .....	97
Tabel 4. 28	Skor Penilaian Pemesanan Prasmanan .....	97
Tabel 4. 29	Skor Penilaian Unduhan PDF Invoice.....	98

Tabel 4. 30	Skor Penilaian laporan pemesanan.....	98
Tabel 4. 31	Skor Penilaian CRUD Data .....	99
Tabel 4. 32	Skor Penilaian Kombinasi warna pada sistem.....	99
Tabel 4. 33	Skor Penilaian tata letak <i>field</i> dan <i>button</i> .....	100
Tabel 4. 34	Skor Penilaian tata letak menu sidebar.....	100
Tabel 4. 35	Skor Penilaian Tampilan antarmuka .....	101
Tabel 4. 36	Skor Penilaian Hasil Nilai Pengujian UAT .....	102

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Foto Penyajian Katering Bagong .....	12
Gambar 2. 2	Tampilan depan XAMPP .....	16
Gambar 2. 3	Logo PHP .....	17
Gambar 2. 4	Tahapan Metode <i>Waterfall</i> .....	20
Gambar 3. 1	Model <i>Waterfall</i> .....	31
Gambar 3. 2	DFD Level 0 .....	35
Gambar 3. 3	DFD Level 1 .....	36
Gambar 3. 4	Rancangan ERD .....	38
Gambar 3. 5	Flowchart Menampilkan Menu <i>Catering</i> .....	40
Gambar 3. 6	<i>Flowchart</i> Pemesanan Menu .....	41
Gambar 3. 7	<i>Flowchart</i> Profil Perusahaan .....	43
Gambar 3. 8	<i>Flowchart</i> Panduan .....	44
Gambar 3. 9	<i>Flowchart</i> Terima Pesanan .....	45
Gambar 3. 10	<i>Flowchart</i> Laporan Penjualan .....	46
Gambar 3. 11	<i>Flowchart</i> Setting Menu .....	47
Gambar 3. 12	<i>Flowchart</i> Setting Kategori .....	48
Gambar 3. 13	<i>Flowchart</i> Setting Akun .....	49
Gambar 3. 14	Halaman <i>Login</i> .....	50
Gambar 3. 15	Halaman <i>Home</i> .....	51
Gambar 3. 16	Halaman Menu .....	51
Gambar 3. 17	Halaman Pemesanan .....	52
Gambar 3. 18	Halaman Profil .....	53
Gambar 3. 19	Halaman Panduan .....	53
Gambar 3. 20	Halaman <i>Dashboard</i> Admin .....	54
Gambar 3. 21	Halaman Master Kategori .....	54
Gambar 3. 22	Halaman Master Menu .....	55
Gambar 3. 23	Halaman Master Akun .....	56
Gambar 3. 24	Halaman Pesanan Masuk .....	56
Gambar 3. 25	Halaman Laporan Penjualan .....	57
Gambar 4. 12	Halaman Dashboard Admin .....	69
Gambar 4. 11	Halaman <i>Login</i> Admin .....	69
Gambar 4. 14	Halaman Master Kategori .....	70
Gambar 4. 13	Halaman Master Paket .....	70

Gambar 4. 15	Halaman Master Menu.....	71
Gambar 4. 16	Halaman Master <i>Gift</i> .....	72
Gambar 4. 17	Halaman Master Admin .....	72
Gambar 4. 18	Halaman Master Pengguna.....	73
Gambar 4. 19	Halaman Pesanan Belum Diterima.....	73
Gambar 4. 20	Halaman Pemesanan Sudah Bayar .....	74
Gambar 4. 21	Halaman Laporan Pemesanan .....	74
Gambar 4. 22	Halaman Login <i>Customer</i> .....	75
Gambar 4. 23	Halaman Registrasi <i>Customer</i> .....	75
Gambar 4. 24	Halaman Dashboard <i>Customer</i> .....	76
Gambar 4. 25	Halaman Daftar Menu <i>Customer</i> .....	77
Gambar 4. 26	Halaman Panduan <i>Customer</i> .....	77
Gambar 4. 27	Halaman Profil Perusahaan.....	78
Gambar 4. 28	Halaman Form Pemesanan Prasmanan .....	78
Gambar 4. 29	Halaman Rekomendasi Perhitungan Porsi Makanan <i>Customer</i> .....	79
Gambar 4. 30	Halaman Pemesanan Snack dan Nasi Kotak .....	80
Gambar 4. 31	Halaman <i>History</i> Pemesanan Prasmanan.....	80
Gambar 4. 32	Halaman <i>History</i> Pemesanan Snack dan Nasi Kotak .....	81
Gambar 4. 33	Halaman <i>Invoice</i> Pemesanan <i>Customer</i> .....	81

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Saat ini kita telah memasuki *era society 5.0*. Pada masa ini kita dituntut untuk hidup berdampingan dengan teknologi. Sistem informasi dan teknologi komputer berkembang sangat pesat sejalan dengan besarnya kebutuhan masyarakat terhadap informasi. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, semakin banyak media yang dimanfaatkan untuk kegiatan pemasaran, dan bahkan diantaranya dapat memfasilitasi komunikasi secara dua arah. Salah satu bentuk teknologi informasi yang sering dimanfaatkan sebagai media pemasaran saat ini adalah internet.

Terkait dengan perkembangan teknologi informasi tersebut, banyak perusahaan yang berlomba-lomba untuk meningkatkan kualitas. Salah satunya yang menggunakan teknologi komputer sebagai perangkat inti. Perangkat komputer dapat mempermudah penyelesaian sebuah permasalahan yang ada di perusahaan. Perangkat komputer juga dapat menunjang keefektifan perusahaan dalam mencapai target atau tujuan yang ada.

Demi meningkatkan layanan pada sebuah perusahaan, penggunaan komputer banyak dipakai di berbagai sektor

yang ada, salah satunya pada perusahaan yang berfokus pada bisnis makanan. Dalam sebuah perusahaan yang berfokus pada bidang bisnis makanan tentunya dituntut untuk melakukan inovasi dalam menarik *Customer*. karena kepuasan *Customer* merupakan kunci utama maju tidaknya perusahaan,. Oleh karena itu perlu adanya evaluasi dari perusahaan agar pelayanan yang diberikan oleh perusahaan kepada *Customer* bisa lebih baik lagi agar dapat memajukan perusahaan.

PT. Kang Bagong Putera Mandiri merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang bisnis makanan, terletak di Jl. Sriwidodo Utara No.105, Purwoyoso, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Berawal dari usaha tahu petis tahun 1982, dengan penuh kesabaran kini telah menjelma menjadi PT. Kang Bagong Putera Mandiri, Kang Bagong merupakan salah satu *catering* terbaik yang ada di semarang.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis, dalam *catering* ini masih terdapat beberapa masalah yang ingin segera dituntaskan, pertama, berkaitan dengan *Customer*, ketika melakukan proses pemesanan makanan untuk kebutuhan pernikahan ataupun hajatan lainnya, sebagian besar *Customer* tidak mengerti bagaimana cara menentukan jumlah porsi pesanan yang

sekiranya cukup untuk dihidangkan pada seluruh tamu, sehingga nantinya tuan rumah tidak khawatir kehabisan makanan untuk tamu yang datang pada saat akhir acara, kemudian untuk permasalahan yang kedua yaitu berkaitan dengan tata cara pemesanan, sampai detik ini, pemesanan makanan pada *catering* Bagong masih dilakukan di kantor, untuk alur pemesanan sendiri yaitu *Customer* datang ke kantor pemesanan *catering* Bagong untuk melakukan pemesanan. Belum adanya sistem informasi yang dapat menampilkan rincian menu serta harga yang dimiliki, belum adanya juga sistem pemesanan makanan yang dapat diakses secara *online*, ini menyebabkan pihak *Customer* harus meluangkan waktu, tenaga serta sarana untuk melakukan pertemuan berkali-kali membahas tentang keputusan akhir pemesanan makanan pada *catering* Bagong.

Oleh karena itu, penulis dalam skripsi ini mengambil Judul “Perancangan Sistem Informasi pemesanan menu makanan Berbasis Web Pada PT. Kang Bagong Putera Mandiri”.

Sebagaimana yang tercantum dalam Al-Qur'an surat Al 'Alaq ayat 1-5:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

Artinya : “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*”

Dapat kita simpulkan pada ayat ini Allah SWT telah mengisyaratkan agar manusia giat mempelajari apapun agar dapat menguasai ilmu pengetahuan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang sudah penulis buat pada bagian latar belakang, maka dibutuhkan sistem informasi yang dapat menunjang *catering* bagong sebagai salah satu bentuk pemaksimalan fasilitas untuk *Customer*, yang pertama berkaitan dengan rekomendasi perhitungan jumlah porsi makanan untuk tamu, dan yang kedua berkaitan dengan pemesanan Secara *Online*.

## **C. Pembatasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam sistem informasi pemesanan menu makanan berbasis web pada PT. kang bagong putera mandiri

1. Sumber data diperoleh dari PT. kang bagong putera mandiri.
2. Perancangan Sistem dibuat menggunakan Bahasa Pemrograman PHP, CSS, Javascript dan MYSQL.

#### **D. Rumusan Masalah**

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini diambil berdasarkan latar belakang diatas, yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membuat sebuah Sistem Informasi pemesanan menu makanan pada *Catering Bagong*?
2. Bagaimana efektifitas sistem informasi pemesanan menu makanan tersebut ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang sebuah Sistem Informasi pemesanan menu makanan pada *Catering Bagong*?
2. Untuk mengetahui efektivitas sistem informasi pemesanan menu makanan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan diharapkan memiliki beberapa manfaat, baik manfaat yang bersifat teoritis maupun manfaat yang bersifat praktis. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penambahan ilmu pengetahuan, serta menjadi bahan bacaan dan dapat memberikan referensi bagi mahasiswa lain
  - b. diharapkan dapat menjadi pedoman dan acuan serta masukan untuk pengembangan teori, ide, dan wawasan khususnya bagi yang sedang melakukan penelitian serupa
2. Manfaat Praktis
  - a. Meningkatkan fasilitas pelayan perusahaan agar nantinya perusahaan lebih dikenal masyarakat secara luas.
  - b. Sebagai alat bantu bagi pengguna sistem, apabila ingin mengetahui menu-menu yang ada di *catering* bagong serta pemesanan secara *online*

## **G. Spesifikasi Produk**

Sistem informasi pemesanan menu makanan yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat akan dapat memudahkan *customer* dalam mencari informasi yang berkaitan dengan *catering* bagong seperti, memunculkan menu-menu yang tersedia, profil singkat perusahaan, serta panduan dalam penggunaan sistem tersebut.

2. Pada sistem yang dibuat juga dapat memberikan kemudahan bagi *customer* yang ingin melakukan transaksi secara *online* tanpa harus datang ke kantor pemesanan.
3. Terdapat fitur yang disediakan pada saat *customer* Melakukan pemesanan menu prasmanan secara *online*, yaitu memberikan rekomendasi perhitungan porsi makanan yang ideal berdasarkan jumlah tamu *Customer*.
4. Admin dapat melihat, mengubah serta menghapus akun yang telah dibuat oleh *customer*
5. Admin akan dapat menerima dan melihat pesanan masuk yang telah di *input* oleh pihak *customer*.
6. Admin juga dapat melihat laporan penjualan *online* secara berkala secara rinci maupun dalam bentuk grafik tanpa harus merekap data penjualan satu per satu.

## **BAB II**

### **LANDASAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Sistem**

Pengertian Sistem adalah Suatu jaringan kerja yang saling berhubungan, berkumpul untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Syawalluthfi, 2018). Sistem adalah kumpulan dari bagian-bagian yang bersifat fisik ataupun abstrak yang saling berkaitan satu sama lain serta berkolaborasi untuk mencapai sebuah tujuan tertentu (Efendi, 2017).

Berdasarkan definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa sebuah sistem merupakan gabungan dari beberapa elemen yang sangat mengandalkan peran dan fungsing dari masing-masing elemen yang ada, agar nantinya tujuan yang sudah ditentukan, sasaran yang sudah disepakati dapat tercapai sesuai waktu yang sudah ditentukan.

## **2. Informasi**

Pengertian informasi bermula dari bahasa prancis kuno, *information* yang diambil dari bahasa latin *informationem* yang berarti garis besar, konsep, ide. Informasi merupakan kata benda dari *informare* yang berarti aktivitas dalam pengetahuan dan komunikasi (Syawalluthfi, 2018).

Informasi adalah sebuah data yang sudah diolah sebagai sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang (Agung, 2021). Dapat kita simpulkan untuk informasi sendiri berarti sesuatu yang diolah sedemikian rupa sehingga nantinya dapat digunakan bagi orang yang membutuhkan, sesuatu yang sudah di terima tersebut akan digunakan pengguna dalam melakukan pengambilan keputusan atau minimalnya memiliki nilai kebermanfaatan.

## **3. Sistem Informasi**

Sistem Informasi adalah sebuah sistem yang secara umum dibuat oleh perangkat komputer serta komponen manual lainnya yang mana dapat dikumpulkan dan disimpan untuk nantinya diolah kemudian dapat memberikan keluaran bagi pengguna.

Artinya, Sistem informasi dapat disimpulkan sebagai sebuah kombinasi dari beberapa elemen yang terdiri dari *software*, *hardware* serta pengguna untuk menghasilkan sebuah informasi yang digunakan mencapai sebuah tujuan (Aminullah, Widiyanto and Chairunnisa, 2018).

Sistem informasi merupakan sebuah langkah maupun tata cara pada sebuah organisasi untuk dapat mengumpulkan, memasukkan maupun mengolah dan menyimpan data untuk nantinya dapat dijadikan sebuah informasi yang dilaporkan dan dikemas sedemikian rupa sehingga nantinya organisasi tersebut dapat mencapai sebuah tujuan yang telah ditentukan (Agung, 2021).

#### **4. Web**

Web merupakan salah satu media informasi yang didalamnya dapat tersedia berbagai macam dokumen-dokumen multimedia seperti gambar, video maupun teks. Pembuatan web sendiri menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) yang kemudian itu semua dapat kita akses menggunakan perangkat lunak yang biasa kita sebut dengan browser (Oktaviani and Ayu, 2021).

Definisi *website* adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk dapat memunculkan teks, gambar maupun suara yang dapat membentuk sebuah rangkaian yang saling terhubung dengan jaringan halaman (Yuliawan, 2021).

Browser adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara diterjemahkan. Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi browser yang biasa disebut *web engine*. Semua dokumen web ditampilkan oleh browser dengan cara diterjemahkan. Beberapa jenis browser yang populer saat ini diantaranya adalah *Internet Explorer* yang diproduksi oleh *Microsoft*, *Mozilla Firefox*, *Opera*, dan *Safari* yang diproduksi oleh *Apple* (Sumarna, 2019).

## 5. **Catering**

Katering berasal dari bahasa Inggris *catering*, yang artinya melayani kebutuhan untuk pesta. Jika kita tinjau berdasarkan arti kata dari *catering* itu sendiri, memang katering diperuntukkan sebagai penyedia makanan dalam pesta, khitan, ulangtahun, maupun perayaan lain. Katering merupakan usaha dalam bidang jasa yang mana menyediakan/melayani

permintaan makanan oleh *Customer* untuk berbagai macam kegiatan (Dewi, 2019).

Sedangkan Menurut Sjahmien Moehyi catering merupakan salah satu penyelenggara makanan yang mana tempat menghadirkan makanan dan tempat membuat makanan yang dihidangkan, makanan yang sudah dibuat oleh penyelenggara atau catering nantinya diangkut atau dibawa ke tempat lain untuk diberikan kepada tamu undangan, misalnya seperti resepsi pernikahan, khitan, maupun kegiatan-kegiatan lain yang mengundang banyak orang, makanan yang dibuat oleh penyedia dapat berupa *snack* maupun makanan berat seperti nasi, bakso, sate dll (Joko Saron, 2018).

Gambar 2. 1 foto penyajian catering Bagong



Sumber : ([www.weddingku.com](http://www.weddingku.com))

## 6. MySQL

MySQL merupakan singkatan dari *My Structure Query Language*, MySQL merupakan perangkat lunak dengan sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang bersifat “terbuka” (*open source*) yang mana dirancang untuk mengelola suatu basis data dan menjalankan operasi terhadap data yang diminta atau DBMS yang bersifat “terbuka” (*open source*). MySQL dirasa menjadi DBMS yang multithread, multi- yang bersifat gratis di bawah lisense GNU *General Public Licence* (GPL)(Isbandi, 2018)

MySQL menjadi *software database* yang digemari serta digunakan oleh pengembang perangkat lunak, sifat dari MySQL sendiri yang *open source* kemudian dapat diunduh secara gratis, biasanya terintegrasi dengan *server apache*. XAMPP merupakan salah satu pengembangan perangkat lunak, XAMPP sendiri dikenal oleh banyak pengguna , tersedia juga untuk platform *windows* (Pratiwi and Herlawati, 2019).

Beberapa kelebihan MySQL

a. MySQL dirasa dapat digunakan dengan

lancar dan stabil pada bermacam sistem operasi yang ada seperti *Windows*, *Linux*, *Solaris* dan masih banyak lagi.

- b. Pendistribusian MySQL yang secara open source dibawah lisensi GNU.
- c. MySQL banyak didukung oleh kelompok masyarakat, terbukti dengan adanya komunitas yang mana dalam forum tersebut berdiskusi serta berbagi informasi mengenai MySQL
- d. Sifat dari MySQL yang meskipun digunakan oleh banyak pengguna dalam satu waktu pun tidak mengalami masalah
- e. Ditinjau dari keamanan data, MySQL memiliki beberapa lapisan yang dirasa kuat seperti nama *host*, *level subnetmask*, serta ada izin untuk mengakses user menggunakan sistem perizinan yang detail, tak lupa *password* yang terenkripsi (Efendi, 2017).

## 7. XAMPP

XAMPP adalah sebuah paket dari PHP yang memiliki basis *open source*, XAMPP sendiri dikembangkan oleh komunitas *open source* (ANGGRAINI, 2020). XAMPP merupakan *Software* gratis yang dapat digunakan oleh banyak sistem operasi dan merupakan gabungan dari banyak.

Fungsi XAMPP sebagai *localhost*, terdiri dari program *Apache HTTP Server, MySQL database*, dan penerjemah bahasa. Definisi dari XAMPP sendiri ialah X dari empat sistem operasi (*Apache, MySQL, PHP dan Perl*). Program ini tersedia dalam GNU *General Public Lisensi* dan bebas, web server yang dirasa mudah digunakan, mendukung tampilan web yang berubah. Bagian XAMPP yang biasa digunakan :

### a. Htdoc

Merupakan tempat untuk meletakkan berkas yang nantinya akan digunakan seperti *skrip PHP dan HTML*

### b. Php MyAdmin

Tempat yang digunakan untuk mengelola basis data MySQL yang ada di komputer. Mengakses Php MyAdmin cukup dengan membuka

browser lalu menetik <http://localhost/phpMyAdmin>,

c. Kontrol Panel

Service yang disediakan untuk mengontrol XAMPP, seperti layanan memulai (*Start*), maupun berhenti (*Stop*)(Efendi, 2017).



Gambar 2. 2 Tampilan depan XAMPP

Sumber : (sourceforge.net)

## 8. PHP

*Perl Hypertext Preprocesso* atau yang biasa di singkat PHP merupakan sebuah kode/skrip yang nantinya digunakan pada *server side*, PHP ini juga dapat menjadi salah satu piranti dalam membuat aplikasi dekstop. PHP mampu berjalan pada banyak sistem operasi yang di pakai khalayak umum seperti, Windows pada semua versi, *Mac Os*, *Linux*, dan masih banyak lainnya (Aminullah, Widiyanto and Chairunnisa, 2018).



Gambar 2. 3 Logo PHP

Sumber : (<https://en.wikipedia.org/>)

## 9. *Testing*

Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan *testing*. Pada *Black Box Testing*, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan yang diinginkan (Supriyanta, 2019).

## 10. *User Acceptance Test*

*User acceptance test* adalah Proses pengujian oleh user dan menghasilkan dokumen untuk dijadikan bukti bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat diterima user dan hasil pengujiannya dianggap memenuhi kebutuhan pengguna (Rahmawita Angga, 2021).

## **11. System Development Life Cycle (SDLC) *Waterfall***

*System Development Life Cycle* atau yang biasa di singkat (SDLC) merupakan salah satu metode pengembangan *software* yang cocok dipakai oleh kebanyakan masyarakat karena sistem yang digunakan sistematis serta dapat menjaga kualitas dari perangkat yang dibuat (Khusnanto, 2022).

SDLC berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama dan langkah-langkah dari setiap tahapan, Metode *waterfall* merupakan metode sistematis untuk membangun perangkat lunak yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut melalui berbagai tahapan dalam SDLC, Ada 5 tahap yang digunakan dalam metode pengembangan, yaitu (Anggraini, 2017):

### *1. Requirement Analysis*

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi

yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2. *System and Software Design*

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap *Requirement Analysis* selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain perancangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan.

3. *Implementation and Unit Testing*

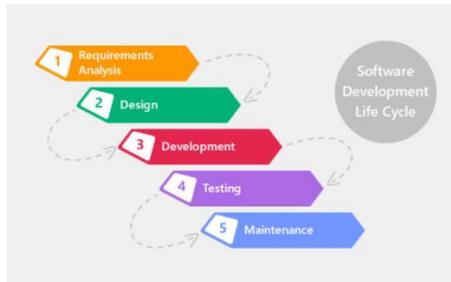
Tahap *implementation and unit testing* merupakan tahap pemrograman. Pembuatan sistem yang nantinya akan digunakan. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas sistem yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

#### 4. *Integration and System Testing*

Setelah sistem selesai dirancang, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

#### 5. *Operation and Maintenance*

Pada tahap terakhir dalam Metode *Waterfall*, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya.



Gambar 2. 4 Tahapan Metode *Waterfall*

Sumber : (Anggraini, 2017)

## B. Kajian Penelitian Relevan

Dalam kajian penelitian ini, penulis mencari beberapa sumber jurnal serta skripsi yang relevan dengan penelitian yang penulis kaji untuk kemudian dapat dijadikan sebuah landasan, acuan serta bahan pertimbangan dalam menulis penelitian, beberapa diantaranya telah dicantumkan pada Tabel 2.1:

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Relevan

No	Tahun	Penulis	Penelitian	Deskripsi
1	2018	Lia Isbandi	<b>Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Indah Cake dan Catering</b>	sistem yang dibuat pada penelitian ini bertujuan untuk Merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis web pada indah cake dan catering yang dapat mempermudah perusahaan dalam memberikan informasi usahanya kepada konsumen luas secara cepat dan tepat juga dinamis, mudah

				dikelola, dan user friendly . Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC) (Isbandi, 2018).
2	2019	Muhammad Fajaruddin Sumarna	<b>Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembayaran Tiket Bus Berbasis Web (Studi Kasus : Pt Kramat Djati)</b>	Model pengembangan sistem yang digunakan yaitu metodologi berorientasi objek dengan pendekatan Rapid Application Development (RAD) dan tools UML untuk pemodelannya. Tujuan penelitian pada skripsi tersebut adalah menghasilkan sebuah sistem informasi pemesanan dan pembayaran bus pariwisata di PT Kramat Djati (Sumarna, 2019).

3	2017	Venny Anggraini	<b>Perancangan Program Pemesanan Katering Berbasis Web</b>	<p>Dalam pengembangan sistem, penulis menggunakan metode <i>waterfall</i>. Tujuan penelitian pada skripsi tersebut yaitu diharapkan hasil dari penelitian dapat memudahkan masyarakat dalam melakukan pesanan tanpa harus datang langsung ke tempat <i>catering</i>, Kemudian Dengan adanya website pemesanan <i>catering</i>, <i>Customer</i> dapat menerima informasi tentang produk <i>catering</i> atau informasi tentang produk yang sudah dibeli secara cepat (Anggraini, 2017).</p>
---	------	-----------------	--	--

4	2022	Dheara Kharisma, Saniati, Neneng	<b>APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER</b>	Pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu extreme programing dengan konsep pengembangan e-commerce. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi detail produk oleh konsumen, transaksi pembayaran serta laporan penjualan bagi admin dan pimpinan Difaris Motor. ((Kharisma, Saniati and Neneng, 2022)
---	------	----------------------------------	---	---

Adapun uraian perbandingan penelitian pada Tabel 2.1 dengan skripsi ini diantaranya :

1. Penelitian yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan pernah dilakukan oleh lia isbandi mahasiswa Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Narotama Surabaya tahun 2018, ditulis pada jurnal yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Indah Cake

dan *Catering*".

Penelitian tersebut memiliki beberapa persamaan serta perbedaan dengan penelitian penulis, untuk persamaan dari penelitian ini adalah berkaitan dengan fokus penelitian yang bertempat pada sebuah *catering* yang kemudian ingin mengembangkan fasilitas bagi *Customer* dalam memesan menu tanpa terhalang jarak, tenaga, waktu maupun sarana untuk melakukan pemesanan secara *offline* (Isbandi, 2018).

Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis sendiri terdapat pada tempat dan fitur yang diberikan, yang pertama untuk tempat, penulis melakukan penelitian pada PT. Kang Bagong Putera Mandiri, kemudian yang kedua, berkaitan dengan rumusan masalah yang telah penulis buat, ada permasalahan mendasar yang mendorong dibentuknya penelitian ini, yaitu berkaitan dengan kesulitan *Customer* dalam menentukan jumlah porsi pesanan yang ingin dipesan pada saat ingin melakukan pemesanan makanan untuk acara-acara seperti resepsi, khitan serta acara lain.

2. skripsi dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembayaran Tiket Bus Berbasis Web (Studi Kasus : Pt Kramat Djati)” karya Muhammad Fajaruddin Sumarna seorang mahasiswa yang pernah menempa ilmu pada program studi program studi sistem informasi fakultas sains dan teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah jakarta tahun 2019.

Adapun persamaan yang penulis buat dengan skripsi yang ditulis oleh Muhammad Fajaruddin sumarna yaitu berkaitan dengan sistem informasi yang dibuat nantinya berbentuk *website*, kemudian untuk konsep dasar dari penelitian ini yang intinya mengubah sistem pemesanan yang awalnya dilakukan secara langsung ke loket menjadi bisa diakses secara *online* melalui perangkat yang memungkinkan.

Sedangkan perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian ini, ada pada bagian fokus perusahaan yang bergerak pada bidang makanan dengan penjualan tiket.

3. Tugas akhir dengan judul “Perancangan Program Pemesanan Katering Berbasis Web” yang ditulis oleh Venny Anggraini mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Jakarta tahun 2017.

Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan apa yang dilakukan penulis yaitu berkaitan dengan pembuatan *website* yang fokus kepada pemesanan produk untuk *catering*. Untuk perbedaan sendiri berada pada fitur yang disediakan, penulis mencoba merancang sistem informasi pemesanan web *catering* dengan beberapa fitur yang lebih kompleks.

4. Jurnal penelitian dengan judul "Aplikasi E-Commerce Untuk Pemesanan Sparepart Motor Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter" yang ditulis oleh Dheara Kharisma, Saniati, dan Neneng mahasiswa Program Studi Sistem Informasi dan Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia pada tahun 2022

Persamaan hasil penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu berkaitan tentang sistem informasi dalam bentuk *website* sehingga mengubah sistem jual beli dilakukan secara online. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut adalah fokus perusahaan yang bergerak di bidang penjualan peralatan perlengkapan sparepart kendaraan roda dua dan juga dikembangkan melalui *e-commerce* dengan metode *extreme programming* (Kharisma, Saniati and Neneng, 2022).

### C. Kerangka Berpikir

Sistem informasi pemesanan menu makanan berbasis *website* ini dirancang berdasarkan masalah yang ditemukan penulis pada saat melakukan pra riset, berdasarkan penuturan manager PT. Kang Bagong Putera Mandiri, sistem pemesanan menu yang sampai saat ini digunakan dirasa memiliki banyak kekurangan, banyakan keluhan yang disampaikan kepada pihak manager pada saat memesan makanan inilah yang mendorong penulis untuk dapat mengangkat masalah ini dalam skripsi.

*Website* yang dibuat ini menggunakan pendekatan model *waterfall*. pada *website* yang akan dibuat nantinya juga memuat beberapa fitur seperti melihat daftar menu yang dimiliki pihak *catering*, memberikan rekomendasi porsi makanan, serta *output* berupa rekapan pesanan yang dilakukan oleh pemesan (Anggraini, 2017).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Subjek Penelitian**

##### **1. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan pada PT.Kang Bagong Putra Mandiri yang beralamat di Jl.Sriwidodo Utara No.105 Semarang. Penelitian ini berlangsung pada bulan Agustus- desember 2022

##### **2. Visi Misi Perusahaan**

Visi itu merupakan serangkaian kata yang menunjukkan impian, cita-cita atau sebuah keinginan perusahaan dengan pandangan yang jauh ke masa depan demi mencapai sebuah tujuan yang diinginkan. Sedangkan misi adalah suatu pernyataan tentang apa yang harus dikerjakan dalam usaha mewujudkan suatu visi yang telah dibuat.

Visi dari Kang Bagong *Catering* yaitu “Jauh Ke Depan”, artinya perusahaan yang bisa mengikuti trend ke depan. Kang Bagong *Catering* akan melakukan berbagai inovasi terhadap pilihan menu, tampilan makanan dan minuman dengan tampilan dekorasi yang akan disesuaikan dengan trend saat ini. Dengan adanya visi tersebut diharapkan bisa menjadi

perusahaan *catering* yang bisa mengikuti trend ke depan.

Adapun misi yang diterapkan pada Kang Bagong *Catering* adalah “Pelayanan Sepenuh Hati”, Kang Bagong *Catering* akan selalu memberikan pelayanan yang maksimal kepada para konsumen dengan cara menjaga kehalalan produk dan mengutamakan kualitas, baik dari segi rasa maupun variasi menu. Kang Bagong *Catering* akan memberikan layanan dengan cakupan area yang lebih besar, masakan yang kreatif, dengan gaya dan sajian yang berbeda serta dengan harga yang kompetitif.

### **3. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah manajer administrasi dan direktur perusahaan yang dirasa mengetahui banyak informasi dan kekurangan yang ada pada perusahaan ini, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis terdapat kekurangan dalam hal pemesanan menu yang ada pada *catering*.

## B. Jenis Penelitian

Dalam merancang sistem informasi pemesanan *catering* ini, penulis menggunakan *Software Development Life Cycle* (SDLC) metode pengembangan sistem *waterfall* (Joko Saron, 2018).



Gambar 3. 1 Model *Waterfall*

Metode *waterfall* sering juga disebut sebagai siklus hidup klasik (*classic life cycle*) yang dapat mengvisualisasikan pendekatan secara sistematis dan secara runtut. Dalam pengembangan sebuah perangkat lunak dimulai dengan analisis, desain, Pengkodean , dan pengujian sistem Secara lengkap untuk prosedur perancangan Sistem Dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Analisis Kebutuhan:

Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dibuat. Metode pengumpulan informasi pada sistem yang akan dibuat ini diperoleh

dengan cara wawancara dan Observasi.

Wawancara adalah percakapan dua orang atau lebih, berlangsung antara narasumber dan pewawancara dengan tujuan mengumpulkan data-data berupa informasi. teknik wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan data, misalnya untuk penelitian tertentu (Joko Saron, 2018). Untuk sistem yang akan dibuat ini, penulis melakukan wawancara dengan manager PT. Kang Bagong Putera Mandiri.

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis dan terarah terhadap gejala pada objek penelitian (Damayanti, Sukawati and Hariman, 2021). Observasi pada penulisan skripsi ini dilakukan di PT.Kang Bagong Putera Mandiri. Observasi dilakukan oleh penulis bersama pegawai kepada *Customer* yang datang. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan sistem yang akan dirancang.

#### **a. Analisis Sitem Yang berjalan**

Sebelum dilakukan perancangan sistem baru, perlu adanya analisis terhadap sistem yang berjalan, hal ini diperlukan sebagai bahan

perbandingan antara sistem yang sudah berjalan dengan sistem yang nantinya akan diusulkan.

Sistem yang saat ini berjalan pada PT. Kang Bagong Putera mandiri, yaitu pada tahap pemesanan menu masih dilakukan secara *offline*, artinya *Customer* diharuskan datang langsung ke kantor Kang Bagong untuk melakukan pemesanan. Dalam hal memperoleh informasi berkaitan dengan menu yang ada pada *catering* bagong, *customer* hanya bisa memperoleh apabila datang langsung ke kantor Kang Bagong dan mengambil daftar menu tersedia di kantor pemasaran.

#### **b. Analisis Sistem yang diajukan**

Sistem yang diusulkan adalah *Customer* dapat mengakses melalui website. Dimana *Customer* tidak bersusah payah datang mengunjungi tempat *catering*. *Customer* memesan *catering* dengan cara melihat menu terlebih dahulu lalu memilih menu, dan tersedia menu paket dan menu lain. Apabila *Customer* sudah menentukan menu atau paket yang akan dipesan, *Customer* langsung bisa masuk ke laman pemesanan serta mengisi formulir pemesanan, kemudian cek pemesanan, dan apabila *Customer* sudah yakin akan pesanan yang

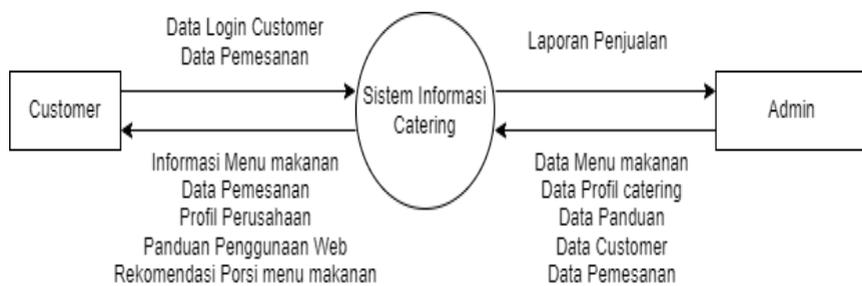
dipilih, klik selesai, secara otomatis akan muncul nota pembelian serta data rekapan sudah masuk ke sistem, *Customer* tinggal melakukan tindak lanjut pembayaran melalui nomor yang sudah disediakan.

## **2. Desain Sistem**

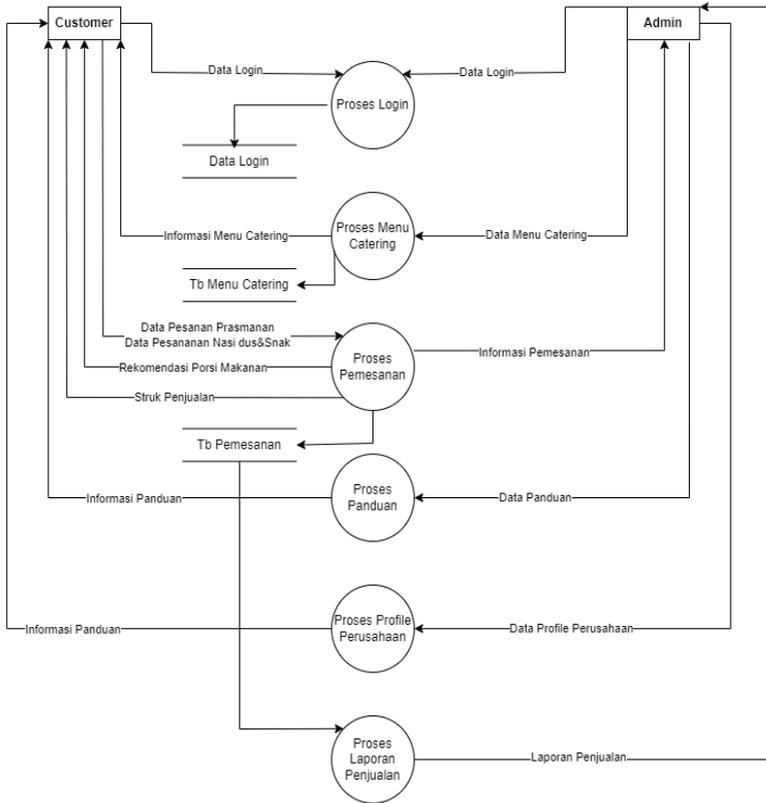
Pada tahapan ini, penulis akan membuat sebuah rancangan sistem pemesanan menu dari apa yang sudah dianalisis pada tahap pertama. Untuk desain sistem, penulis akan menuangkan dalam bentuk DFD, *Flowchart* dan merancang *Interface* pada web.

### **a. DFD**

Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu cara atau metode untuk membuat rancangan sebuah sistem yang mana dapat menggambarkan darimana asal data yang didapat, kemana nantinya data akan diteruskan, dimana data disimpan, dan bagaimana proses yang ada pada data tersebut (Aminullah, Widiyanto and Chairunnisa, 2018). Berikut rancangan DFD level 0 dan DFD Level 1 yang ditunjukkan pada gambar dibawah.



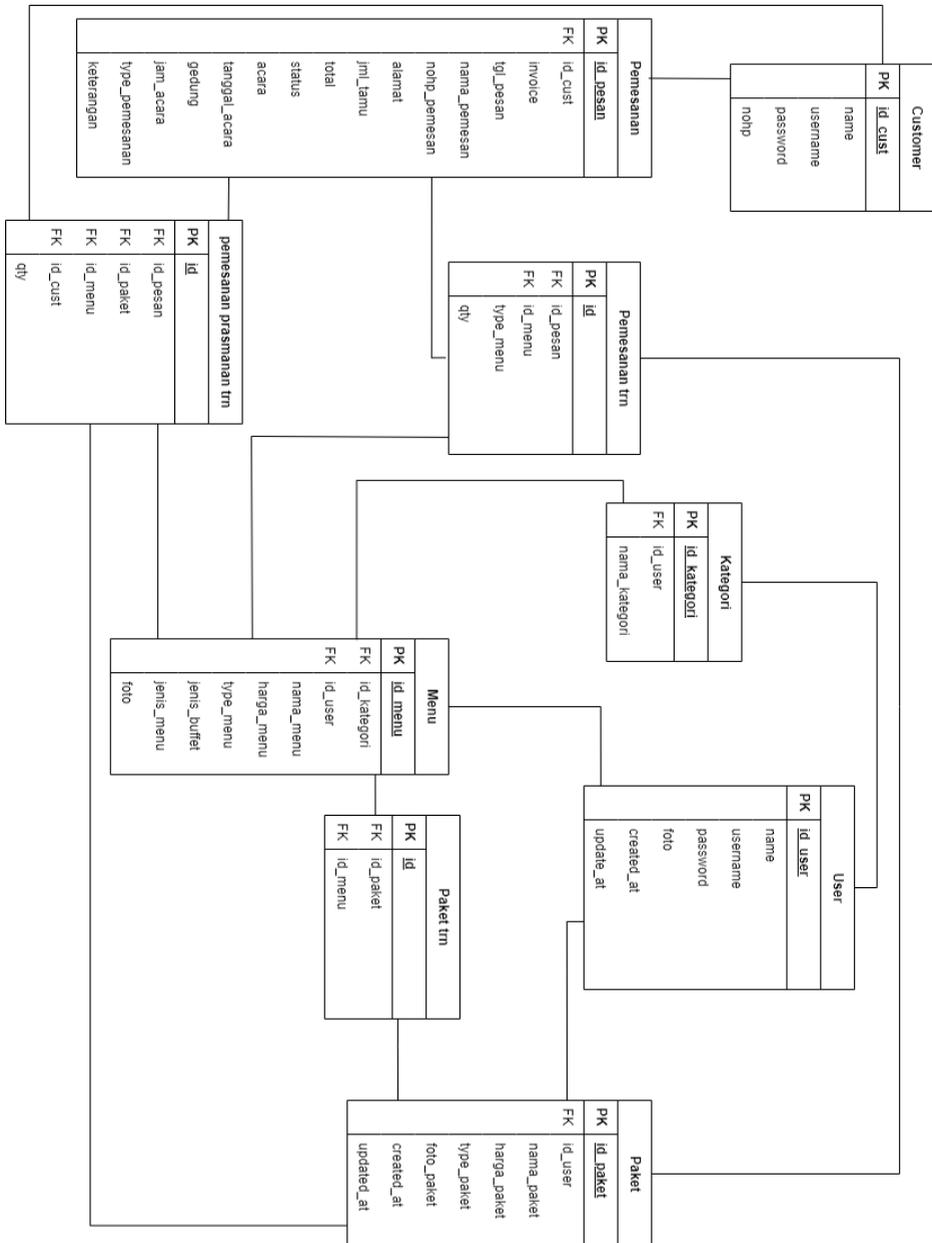
Gambar 3. 2 DFD Level 0



Gambar 3. 3 DFD Level 1

## **b. ERD**

*Entity Relationship Diagram* atau ERD adalah sebuah diagram struktural yang digunakan untuk merancang sebuah *database*. Sebuah ERD mendeskripsikan data yang akan disimpan dalam sebuah sistem maupun batasannya. Komponen utama yang terdapat di dalam sebuah ERD adalah *entity set*, *relationship set*, dan juga *constraints* (Latukolan, Arwan and Ananta, 2019). Rancangan ERD pada penelitian ini tercantum pada Gambar berikut:



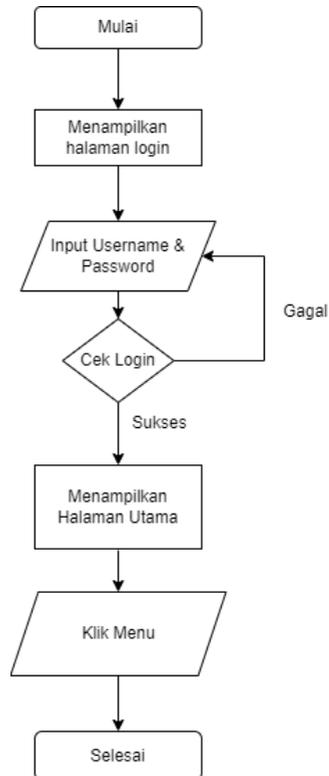
Gambar 3. 4 Rancangan ERD

### **c. Perancangan *Flowchart***

*Flowchart* atau bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program. Setiap langkah digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau arah panah.

Fungsi utama dari *Flowchart* adalah memberi gambaran jalannya sebuah program dari satu proses ke proses lainnya. Sehingga, alur program menjadi mudah dipahami oleh semua orang. Selain itu, fungsi lain dari *Flowchart* adalah untuk menyederhanakan rangkaian prosedur agar memudahkan pemahaman terhadap informasi tersebut (Yuniarti, W. D., 2019).

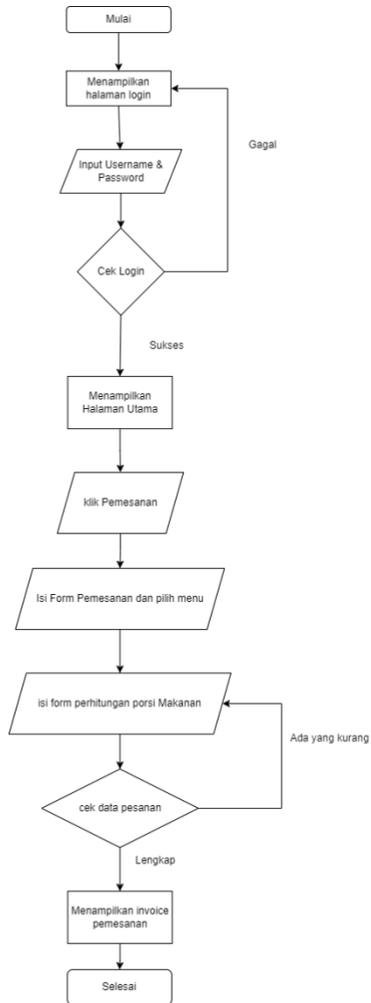
### 1) Flowchart Menu



Gambar 3. 5 Flowchart Menampilkan Menu *Catering*

Menu lengkap *catering* dapat dilihat ketika *Customer* sudah *login* dan masuk ke dalam website, kemudian akan diarahkan ke halaman utama, setelah itu klik menu selengkapnya.

## 2) Flowchart Pemesanan

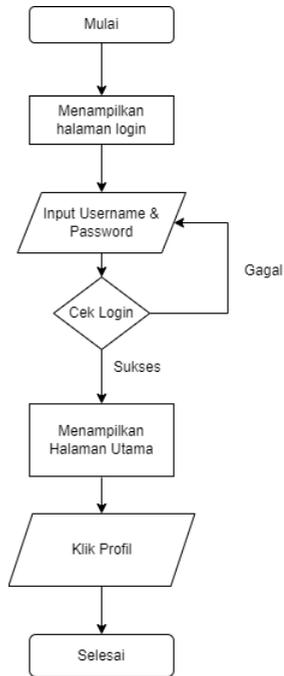


Gambar 3. 6 Flowchart Pemesanan Menu

Pemesanan Menu Makanan dapat dilakukan dengan cara klik tombol pemesanan, Langkah pertama

*Customer* diminta untuk mengisi formulir pemesanan dan memilih menu, kemudian Langkah kedua masuk ke perhitungan porsi makanan yang mana disana disediakan rekomendasi perhitungan porsi makanan untuk buffet dengan rumus = Jumlah Tamu X 30% , kemudian untuk pondokan dengan rumus = Jumlah Tamu X 3 : Jumlah Pondokan. apabila sudah yakin dan mengisi seluruh form maka pesanan bisa dibuat, terakhir akan muncul invoice pemesanan.

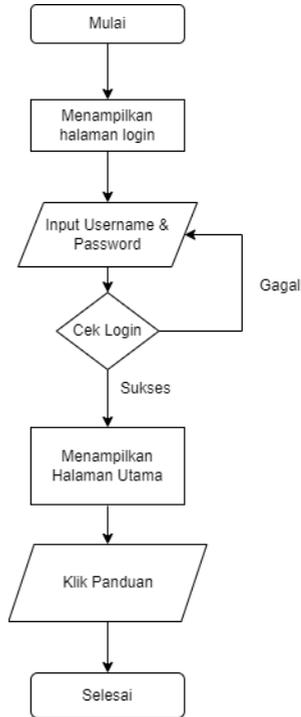
### 3) Flowchart Profil Catering



Gambar 3. 7 Flowchart Profil Perusahaan

*Customer* diminta untuk *login* terlebih dahulu, setelah melakukan *login Customer*, nantinya diarahkan ke halaman utama, kemudian *Customer* tinggal klik tombol profil yang sudah disediakan dalam website.

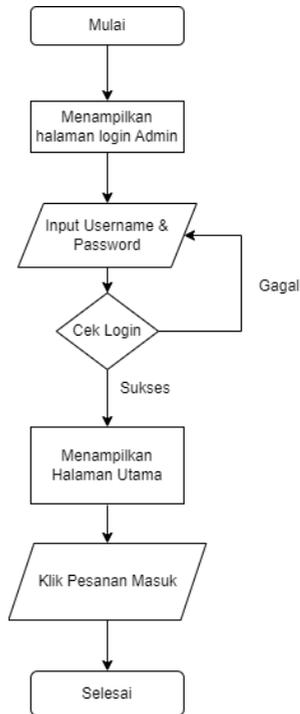
#### 4) Flowchart Panduan Customer



Gambar 3. 8 Flowchart Panduan

Agar dapat melihat Panduan pembelian menu yang ada pada *catering* bagong maka, *Customer* diarahkan untuk *login* terlebih dahulu, kemudian masuk pada halaman utama, selanjutnya tinggal klik pada *button* Panduan yang tersedia,

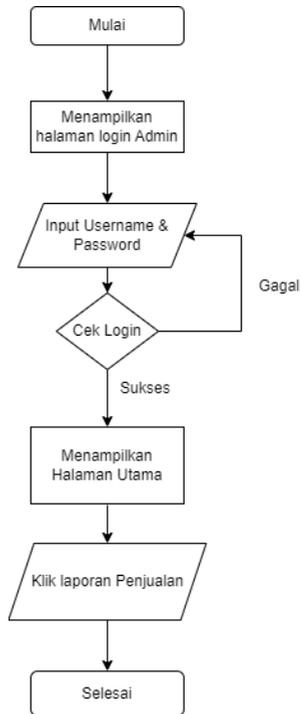
### 5) Flowchart Terima Pesanan



Gambar 3. 9 Flowchart Terima Pesanan

Untuk dapat melihat pesanan masuk dari apa yang sudah di input oleh *customer* maka, admin diminta untuk *login* terlebih dahulu, setelah masuk ke halaman utama tinggal klik pada bagian pesanan masuk, disana akan muncul pesanan yang sudah di input oleh *customer*

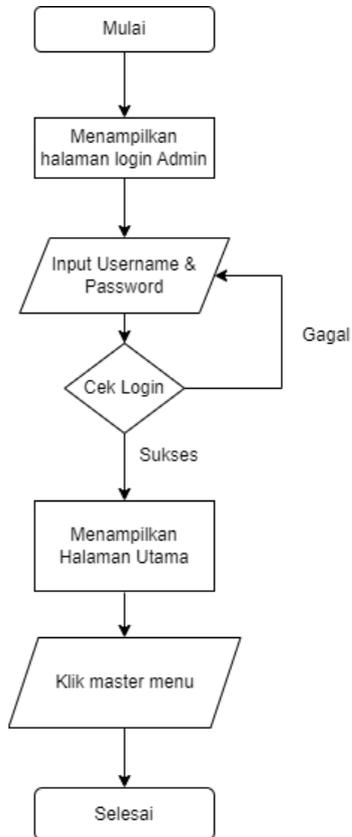
## 6) Flowchart Laporan Penjualan



Gambar 3. 10 Flowchart Laporan Penjualan

Untuk dapat melihat laporan penjualan secara lengkap, admin dapat *login* terlebih dahulu untuk kemudian dapat masuk ke halaman utama dan Langkah terakhir mengklik *button* laporan Penjualan

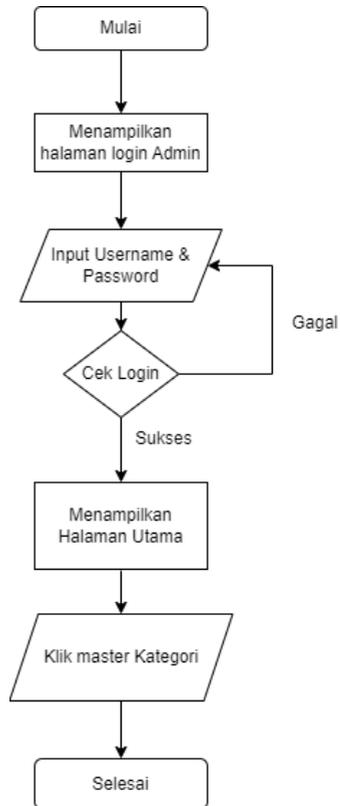
## 7) Flowchart Setting Daftar Menu



Gambar 3. 11 *Flowchart* Setting Menu

Cara masuk ke setting daftar menu, admin diminta untuk *login* kemudian setelah masuk ke halaman utama, klik pada bagian Master menu.

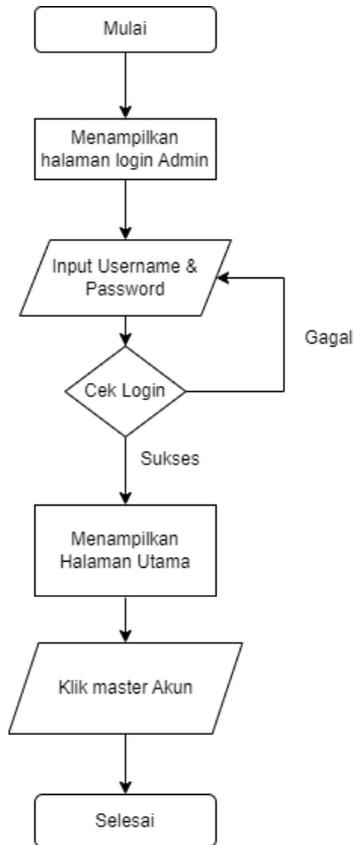
### 8) Flowchart Setting Kategori Menu



Gambar 3. 12 Flowchart Setting Kategori

Cara masuk ke setting profil perusahaan, admin diminta *login* terlebih dahulu kemudian klik *button* Master Kategori

### 9) Flowchart Setting Akun Pengguna



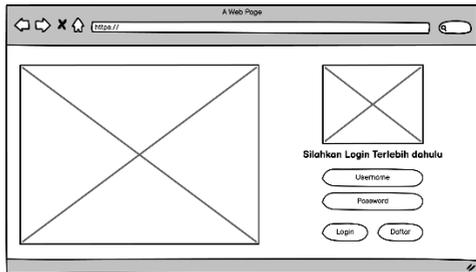
Gambar 3. 13 Flowchart Setting Akun

Untuk dapat masuk ke halaman ini, admin diminta untuk *login* dan masuk ke halaman utama, kemudian tinggal klik pada *button* Master Akun.

#### d. Perancangan Interface

Perancangan Interface disini berfungsi sebagai gambaran nantinya sistem akan dibuat berkaitan dengan tata letak dan isi dari sistem tersebut.

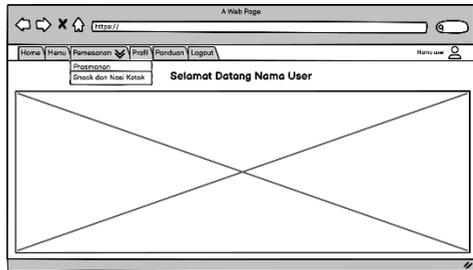
##### 1) Halaman *Login*



Gambar 3. 14 Halaman *Login*

Halaman *Login* berisikan tampilan dimana pengguna dapat membuat akun terlebih dahulu ataupun apabila sudah memiliki akun dapat langsung memasukkan *username* dan kata sandi.

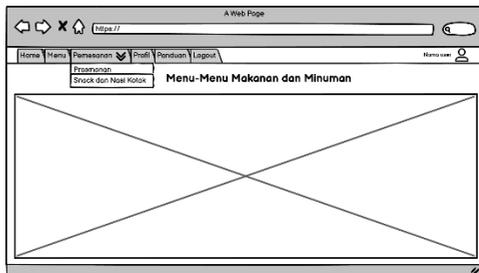
## 2) Halaman Home



Gambar 3. 15 Halaman Home

Halaman Home merupakan tampilan awal ketika pengguna selesai *login* dari halaman sebelumnya, pada halaman home kita juga bisa melihat menu terlaris yang sudah dibeli oleh pengguna lain pada bulan lalu.

## 3) Halaman Menu

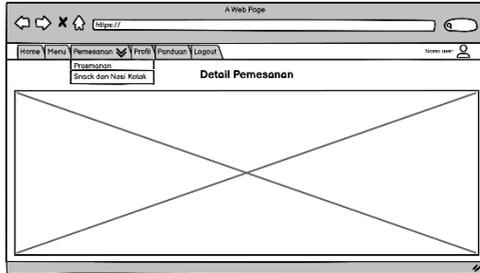


Gambar 3. 16 Halaman Menu

Halaman menu berisikan menu-menu apa saja yang tersedia pada *catering* bagong, sebagai bahan

referensi pengguna agar nantinya lebih tepat dalam menentukan menu yang akan dipilih

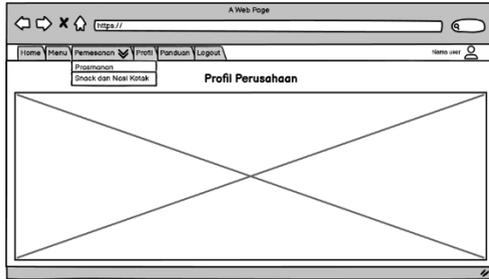
#### 4) Halaman Pemesanan



Gambar 3. 17 Halaman Pemesanan

Pada halaman ini kita dapat memesan menu apa saja yang kita inginkan, tersedia dua paket , yang pertama prasmanan dan yang kedua yaitu *snack* dan nasi dus, ketika sudah menyelesaikan pemesanan, secara otomatis pesanan akan masuk ke sistem dan diterima oleh admin.

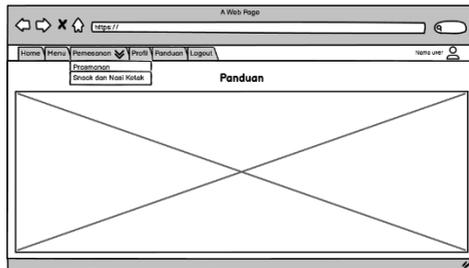
## 5) Halaman Profil



Gambar 3. 18 Halaman Profil

Halaman profil berisikan sejarah singkat dan informasi berkaitan dengan *catering* bagong, agar pengguna yang ingin mengetahui informasi-informasi *catering* bagong dapat melihat disini.

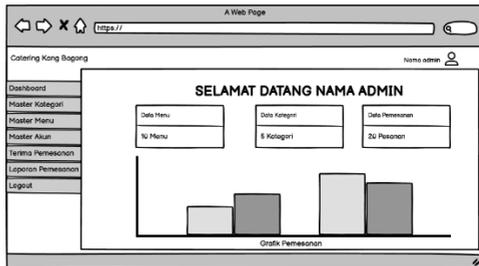
## 6) Halaman Panduan



Gambar 3. 19 Halaman Panduan

Halaman panduan berfungsi sebagai alat bantu bagi pengguna yang membutuhkan bantuan untuk dapat mengoperasikan website yang sudah disediakan.

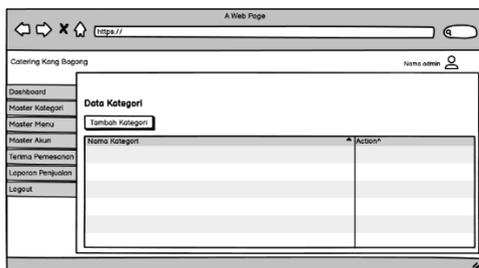
## 7) Halaman *Dashboard Admin*



Gambar 3. 20 Halaman *Dashboard Admin*

*Dashboard* admin merupakan halaman awal dimana admin setelah *login* pada sistem yang sudah dibuat.

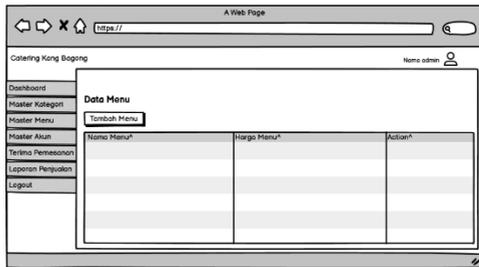
## 8) Halaman Master Kategori



Gambar 3. 21 Halaman Master Kategori

Master kategori merupakan halaman dimana admin dapat mengatur kategori yang tersedia dalam web, agar pencarian *Customer* dapat lebih mudah

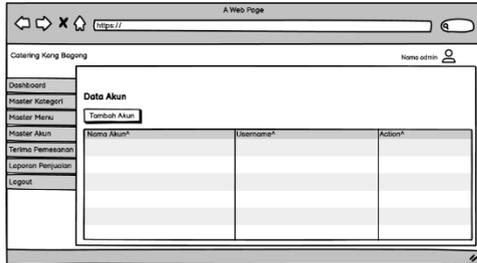
## 9) Halaman Master Menu



Gambar 3. 22 Halaman Master Menu

Pada halaman ini admin dapat mengatur manu-manu apa saja yang tersedia dan siap untuk ditampilkan kedalam website.

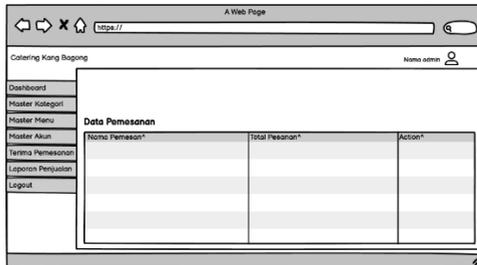
## 10) Halaman Master Akun



Gambar 3. 23 Halaman Master Akun

Halaman master akun berisikan akun-akun *Customer* yang telah mendaftar pada website yang telah disediakan.

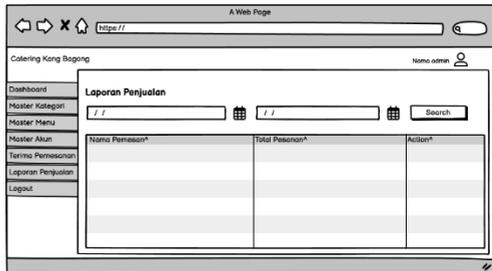
## 11) Halaman Pesanan Masuk



Gambar 3. 24 Halaman Pesanan Masuk

Pada halaman pesanan masuk berisikan pesanan yang telah di input oleh *Customer* , namun belum diverifikasi oleh admin.

## 12) Halaman Laporan Penjualan



Gambar 3. 25 Halaman Laporan Penjualan

Laporan penjualan yang tersedia dalam sistem yang dibuat ini berisikan laporan-laporan hasil pemesanan *Customer* yang sudah direkap dan dapat ditampilkan sesuai kebutuhan admin

### 3. Pengkodean

Tahap berikutnya yaitu Pengkodean ataupun pengkodean, pada tahap ini nantinya akan mengimplementasikan rancangan- rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya agar menjadi sistem yang dapat digunakan, dalam tahap pengkodean ini, penulis menggunakan aplikasi vscode untuk menuliskan kode-kode pemrogramannya agar menjadi satu kesatuan website yang ideal.

#### 4. Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahap akhir dalam pembuatan sistem ini, pada tahap ini akan dilakukan beberapa prosedur yang nantinya dapat menjadi indikator bahwa sistem yang telah dibuat dinyatakan ideal atau berhasil.

Dalam tahap pengujian sistem yang telah dibuat, penulis menggunakan metode pengujian black box testing, pengujian ini berfokus untuk menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan (Muhammad, 2020). Dalam pengujian ini nantinya akan melibatkan pihak *catering* bagong dan beberapa *Customer* sebagai sample dalam pengujian sistem yang dibuat.

Selain menggunakan *Blackbox testing*, penulis juga menggunakan metode UAT dalam melakukan pengujian pada sistem yang dibuat. *User Acceptance Testing* (UAT) adalah pengujian terhadap sistem yang telah dilakukan pengembangan dengan pengujinya yaitu *user* (pengguna) dimana dihasilkan dokumen yang dapat menjadikan sebagai bukti *user* (pengguna)

menerima pengembangan aplikasi dan menganggap kebutuhan pengguna telah terpenuhi hasil ujinya (Aini, N., Wicaksono, S. A., & Arwani, 2019). Pengujian UAT ini nantinya akan dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada pihak *catering* dan beberapa *Customer*

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Implementasi Perangkat Lunak

Bagian implementasi perangkat lunak menjelaskan tentang perangkat lunak yang digunakan untuk merancang dan membangun sistem informasi dalam penelitian ini. Berikut ini adalah beberapa perangkat lunak yang digunakan:

Tabel 4. 1 Implementasi Perangkat Lunak

No.	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Sistem Operasi	<i>Windows 10</i>
2	Bahasa Pemrograman	<i>PHP 7.4.28, HTML5</i>
3	<i>Database</i>	<i>MySQL</i>
4	<i>User Interface</i>	<i>CSS, Bootstrap 4.6</i>
5	<i>Text Editor</i>	<i>Visual Studio Code v1.78.2</i>
6	<i>Local Web Server</i>	<i>XAMPP v3.3.0</i>

Berdasarkan Tabel 4.1, terdapat beberapa perangkat lunak yang memiliki fungsi-fungsi tertentu dalam merancang dan membangun sistem informasi pada penelitian ini.

1. *Windows 10* : digunakan sebagai sistem operasi pada laptop Penulis.
2. *HTML5* : bahasa pemrograman yang digunakan oleh penulis untuk membuat struktur dasar sebuah website, dan dikombinasikan dengan bahasa pemrograman PHP untuk menghubungkan website

dengan *database*, mengelola data pada *database*, dan membuat website yang dinamis.

3. *MySQL*: adalah sebuah sistem manajemen basis data (DBMS) yang digunakan oleh penulis untuk mengelola dan mengoperasikan *database*.
4. *CSS* : adalah bahasa yang digunakan oleh penulis untuk mengatur tampilan atau gaya pada sebuah website.
5. *Visual Studio Code* : merupakan *text editor* yang digunakan pengembang dalam pengkodean program.
6. *XAMPP*: Perangkat lunak yang digunakan oleh penulis untuk menjalankan website secara lokal pada server lokal. Dengan menggunakan *XAMPP* yang terdiri dari Apache sebagai server web, *MySQL* sebagai sistem manajemen basis data, *PHP* sebagai bahasa pemrograman, dan komponen-komponen lain yang dibutuhkan.

## **B. Implementasi Perangkat Keras**

Implementasi perangkat keras adalah perangkat keras untuk merancang dan membangun sistem informasi dalam penelitian ini. Berikut adalah beberapa perangkat keras yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 4. 2 Implementasi Perangkat Keras

No.	Perangkat Lunak	Keterangan
1	<i>Processor</i>	<i>AMD Ryzen 5 2500U</i>
2	<i>Harddisk</i>	1 TB
3	<i>SSD</i>	240 GB
4	<i>RAM</i>	8 GB

Berikut adalah perangkat keras yang digunakan untuk membangun sistem seperti yang tercantum dalam Tabel 4.2

### C. Implementasi *Database*

Tahap implementasi *database* melibatkan penerapan *database* pada sistem informasi yang telah dibuat dengan menggunakan DBMS MySQL dan menghubungkannya dengan PHP. Berikut adalah tabel-tabel *database* dengan nama database favian yang digunakan oleh penulis, sebagaimana terlihat pada Tabel 4.3 hingga 4.12. :

Nama Database : Favian

Nama Tabel : tbl\_customer

Fungsi : Mengelola Data *Customer*

Tabel 4. 3 Tabel *Customer*

<b>Nama Kolom</b>	<b>Jenis/Tipe</b>	<b>Panjang Karakter</b>	<b>Keterangan</b>
id_cust	Integer	20	Primary Key
name	varchar	225	
username	varchar	225	
password	varchar	225	
nohp	varchar	14	

Nama Tabel : tbl\_gift

Fungsi : Mengolah Data *Gift*

Tabel 4. 4 Tabel *Gift*

<b>Nama Kolom</b>	<b>Jenis/Tipe</b>	<b>Panjang Karakter</b>	<b>Keterangan</b>
id	Integer	20	Primary Key
required	Integer	20	
gift	varchar	225	

Nama Tabel : tbl\_kategori

Fungsi : Mengelola Data Kategori

Tabel 4. 5 Tabel Kategori

<b>Nama Kolom</b>	<b>Jenis/Tipe</b>	<b>Panjang Karakter</b>	<b>Keterangan</b>
id_kategori	Integer	20	Primary Key
id_user	bigint	20	foreign key
nama_kategori	varchar	50	

Nama Tabel : tbl\_menu

Fungsi : Mengelola Data Menu

Tabel 4. 6 Tabel Menu

<b>Nama Kolom</b>	<b>Jenis/Tipe</b>	<b>Panjang Karakter</b>	<b>Keterangan</b>
id_menu	Integer	20	Primary Key
id_kategori	Integer	20	foreign key
id_user	bigint	20	foreign key
nama_menu	varchar	225	
harga_menu	Integer	11	
type_menu	varchar	1	
jenis_buffet	varchar	225	
jenis_menu	varchar	225	
foto	text		

Nama Tabel : tbl\_paket

Fungsi : Mengelola Data paket

Tabel 4. 7 Tabel Paket

<b>Nama Kolom</b>	<b>Jenis/Tipe</b>	<b>Panjang Karakter</b>	<b>Keterangan</b>
id_paket	Integer	20	Primary Key
id_user	Bigint	20	foreign key
nama_paket	varchar	225	
harga_paket	Integer	25	
type_paket	varchar	25	
foto_paket	text		
created_at	timestamp		
updated_at	timestamp		

Nama Tabel : tbl\_paket\_trn

Fungsi : Mengelola Data detail paket

Tabel 4. 8 Tabel Detail Paket

<b>Nama Kolom</b>	<b>Jenis/Tipe</b>	<b>Panjang Karakter</b>	<b>Keterangan</b>
id	Integer	20	Primary Key
id_paket	Integer	20	foreign key
id_menu	Integer	20	foreign key

Nama Tabel : tbl\_pemesanan

Fungsi : Mengelola Data pesanan *customer*

Tabel 4. 9 Tabel Pemesanan

<b>Nama Kolom</b>	<b>Jenis/Tipe</b>	<b>Panjang Karakter</b>	<b>Keterangan</b>
id_pesan	Integer	20	Primary Key
id_cust	Integer	20	foreign key
invoice	varchar	225	
tgl_pesan	date		
nama_pemesan	varchar	225	
nohp_pemesan	Text		
alamat	Text		
jml_tamu	Integer	20	
total	integer	20	
status	varchar	1	
acara	varchar	225	
tanggal_acara	date		
gedung	varchar	225	
jam_acara	time		
type_pemesanan	varchar	225	
keterangan	text		

Nama Tabel : tbl\_pemesanan\_prasmanan\_trn

Fungsi : Mengelola detail pemesanan prasmanan

Tabel 4. 10 Tabel Detail Pemesanan Prasmanan

<b>Nama Kolom</b>	<b>Jenis/Tipe</b>	<b>Panjang Karakter</b>	<b>Keterangan</b>
id	Integer	20	Primary Key
id_pesan	varchar	225	foreign key
id_paket	Integer	20	foreign key
id_menu	Integer	20	foreign key
id_cust	Integer	20	foreign key
qty	Integer	20	

Nama Tabel : tbl\_pemesanan\_trn

Fungsi : Mengelola detail semua pemesanan

Tabel 4. 11 Tabel Detail Pemesanan

<b>Nama Kolom</b>	<b>Jenis/Tipe</b>	<b>Panjang Karakter</b>	<b>Keterangan</b>
id	Integer	20	Primary Key
id_pesan	varchar	225	foreign key
id_menu	Integer	20	foreign key
type_menu	varchar	225	
qty	Integer	20	

Nama Tabel : tbl\_user

Fungsi : Mengelola data admin

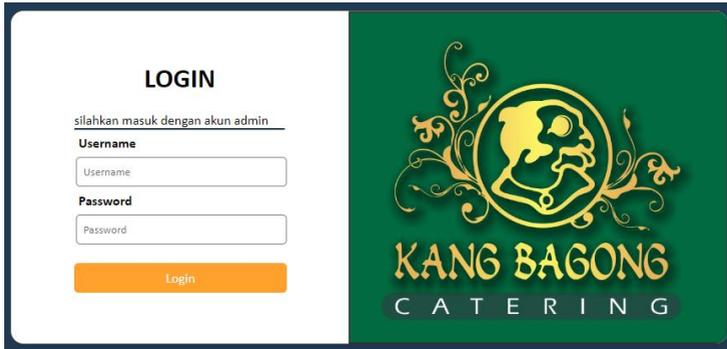
Tabel 4. 12 Tabel *User*

<b>Nama Kolom</b>	<b>Jenis/Tipe</b>	<b>Panjang Karakter</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary Key
name	varchar	255	
username	varchar	255	
Password	varchar	255	
foto	varchar	225	
created_at	timestamp		
updated_at	timestamp		

#### **D. Hasil Implementasi Sistem**

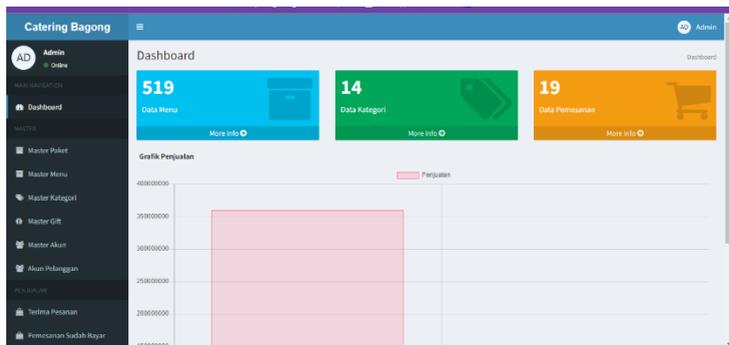
Implementasi sistem merupakan Langkah dimana sistem informasi yang sudah dirancang sebelumnya akan di terapkan pada web server , dengan tujuan apakah rancangan tersebut berhasil atau tidak. Berikut adalah

gambaran dari antarmuka sistem informasi yang berhasil diimplementasikan pada *web server* :



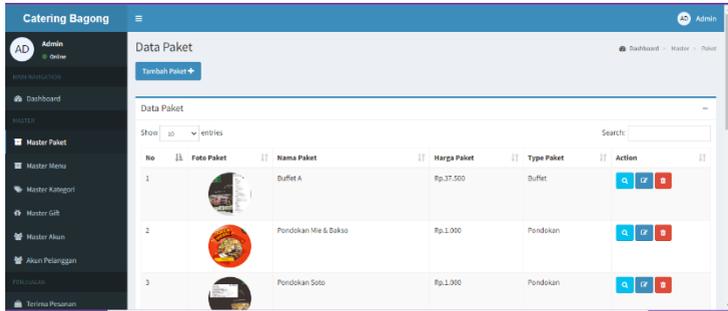
Gambar 4. 2 Halaman *Login* Admin

Untuk masuk kedalam *website* admin, maka harus mengisi *username* dan *password* pada halaman *login* admin menggunakan data yang sudah di daftarkan oleh admin lain ketika di dalam *system*.



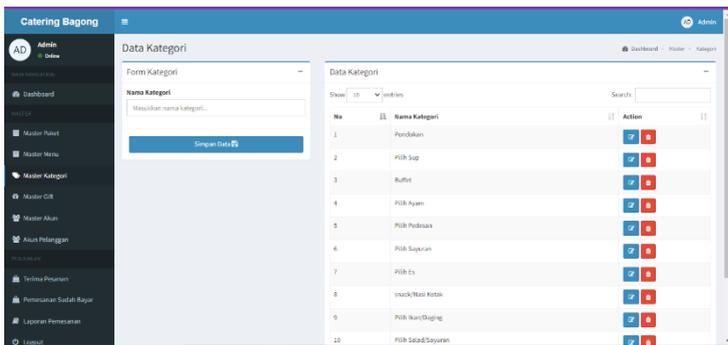
Gambar 4. 1 Halaman *Dashboard* Admin

Pada halaman dashboard admin berisikan grafik penjualan, data menu, data kategori dan data pemesan, untuk grafik penjualan, data diambil dari data pemesanan yang sudah bayar.



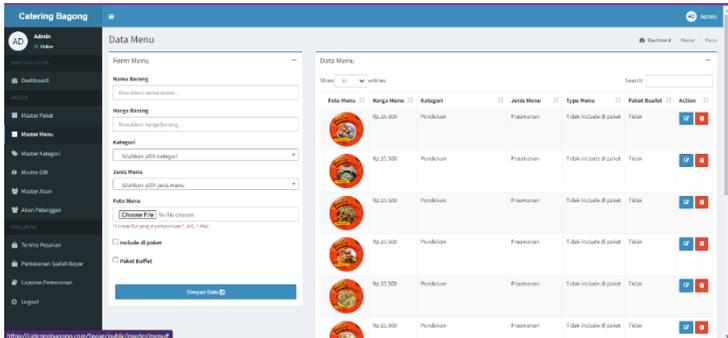
Gambar 4. 4 Halaman Master Paket

Pada halaman master paket berisikan kumpulan dari beberapa menu yang dijadikan satu, data pada master paket ini bisa ditambah, dikurang maupun dirubah sesuai



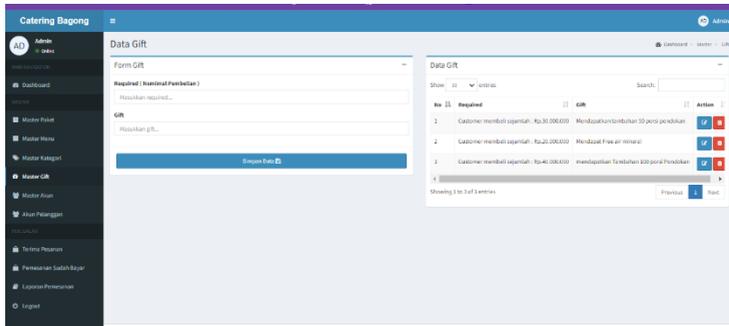
Gambar 4. 3 Halaman Master Kategori

Pada halaman kategori akan menampilkan nama kategori yang bisa di rubah, dihapus dan ditambah sesuai kebutuhan, kategori ini digunakan untuk mempermudah dalam menata menu makanan sesuai dengan kategori yang sudah di masukkan kedalam *database*.



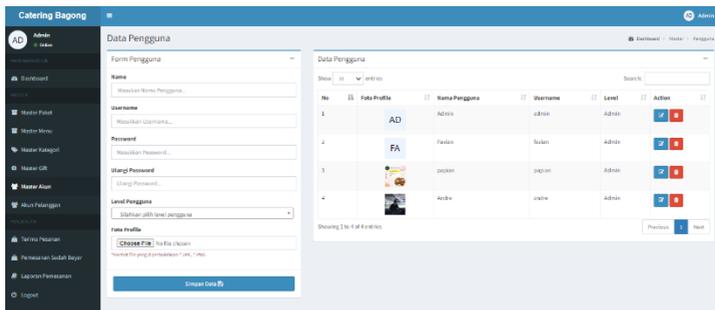
Gambar 4. 5 Halaman Master Menu

Pada halaman master menu berisikan menu yang harus di isi seluruh *form* nya, data dari master menu nantinya akan digunakan sesuai kebutuhan seperti masuk kedalam paket atau muncul langsung di halaman menu *customer*.



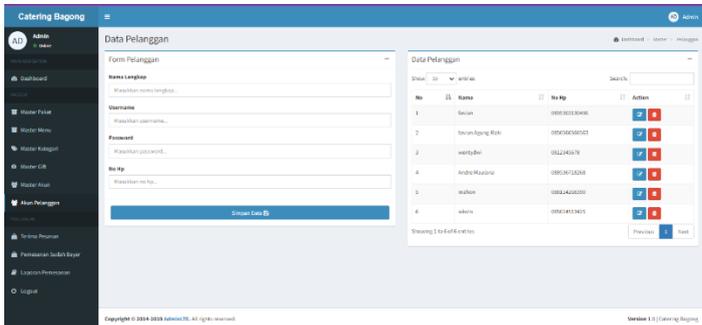
Gambar 4. 6 Halaman Master *Gift*

Pada halaman master *gift* berisikan nominal minimal pemesanan dan *gift* yang diberikan, data ini nantinya akan digunakan pada saat selesai melakukan pemesanan, apabila nominal pemesanan memenuhi kriteria, maka akan mendapatkan *gift* yang ada.



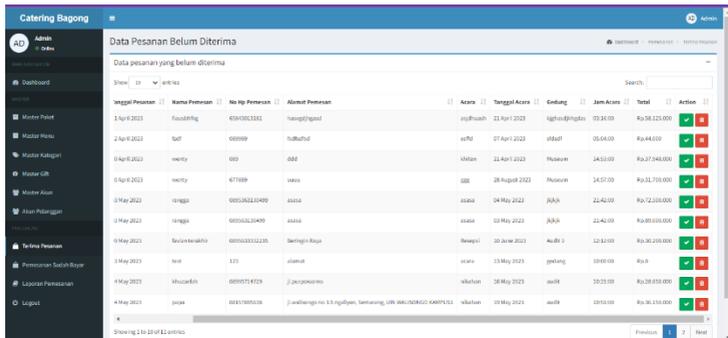
Gambar 4. 7 Halaman Master Admin

Pada halaman master akun berisikan data admin yang bisa mengakses halaman admin, pada halaman ini admin dapat menambah, merubah atau menghapus data admin lain sesuai kebutuhan.



Gambar 4. 8 Halaman Master Pegguna

Pada halaman akun pelanggan berisikan data *customer* yang sudah memiliki akun, pada halaman ini admin memiliki kuasa untuk menghapus, menambah atau merubah data *customer*, apabila *customer* lupa dengan *password* yang sudah di masukkan, admin dapat merubah *password* baru melalui halaman ini.



Gambar 4. 9 Halaman Pesanan Belum Diterima

Pada halaman terima pesan admin dapat melihat seluruh pesan yang sudah diinputkan *customer*, pada halaman ini data yang muncul adalah data pemesanan

yang belum melakukan pembayaran, apabila kemudian ada *customer* melakukan pembayaran maka, bisa klik *action* centang agar data dapat dialihkan ke pemesanan yang sudah bayar, apabila ada pesanan yang salah juga bisa di hapus dengan cara klik *action* hapus.

No	Invoice	Tanggal Pesanan	Nama Pemesan	No Hp Pemesan	Alamat Pemesan	Acara	Tanggal Acara	Gedung	Jam Acara	Total
1	305130023030311	05 March 2023	Ravien	08974687304	purabaya	kelahiran	18 March 2023	waru	20:00:00	Rp.158.700.000
2	405130023030301	28 March 2023	Ravien Agung	089538120496	purabaya 1C	Klitas	30 March 2023	Bumah	19:00:00	Rp.11.400.000
3	405130023030411	28 March 2023	Ravien	089555963333	purabaya	perpisahan	24 March 2023	labakas	12:40:00	Rp.60.000
4	420130023030511	28 March 2023	Ravien	089555963333	purabaya	perpisahan	24 March 2023	labakas	12:40:00	Rp.72.000
5	520130023030311	28 March 2023	test	9546	alamat	acara	18 March 2023	gedung	19:00:00	Rp.120.000
6	551130023030304	18 March 2023	RavienRavien	089556873213	PujiRahayu	Kelahiran	20 April 2023	Mondok	16:57:00	Rp.177.337.000
7	551130023030304	18 March 2023	labakada	08915111533	Jin-BukitJinBukit	indijagad	14 April 2023	indijagad	13:02:00	Rp.68.000
8	560140023040300	06 April 2023	wendy	089799	wangsan	Klitas	06 April 2023	Musman	20:30:00	Rp.13.000.000

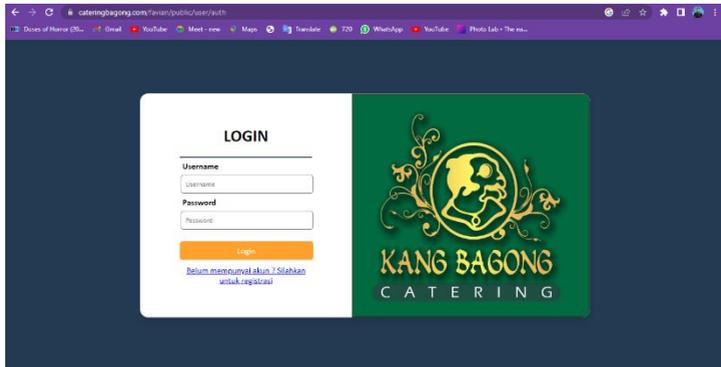
Gambar 4. 10 Halaman Pemesanan Sudah Bayar

pada halaman pemesanan sudah bayar akan menampilkan data pemesanan yang sudah melakukan pembayaran, pada halaman ini data hanya bisa di tampilkan saja, tidak bisa dirubah maupun dihapus .

Status Pesanan	Nama Pemesan	No Hp Pemesan	Alamat Pemesan	Acara	Tanggal Acara	Gedung	Jam Acara	Total	Action
Sudah Diterima	Ravien	08974687304	purabaya	kelahiran	18 March 2023	waru	20:00:00	Rp.158.700.000	[✓] [✕]
Sudah Diterima	Ravien Agung	089538120496	purabaya 1C	Klitas	30 March 2023	Bumah	19:00:00	Rp.11.400.000	[✓] [✕]
Sudah Diterima	Ravien	089555963333	purabaya	perpisahan	24 March 2023	labakas	12:40:00	Rp.60.000	[✓] [✕]
Sudah Diterima	Ravien	089555963333	purabaya	perpisahan	24 March 2023	labakas	12:40:00	Rp.72.000	[✓] [✕]
Sudah Diterima	test	9546	alamat	acara	18 March 2023	gedung	19:00:00	Rp.120.000	[✓] [✕]
Sudah Diterima	RavienRavien	089556873213	PujiRahayu	Kelahiran	20 April 2023	Mondok	16:57:00	Rp.177.337.000	[✓] [✕]
Sudah Diterima	labakada	08915111533	Jin-BukitJinBukit	indijagad	14 April 2023	indijagad	13:02:00	Rp.68.000	[✓] [✕]

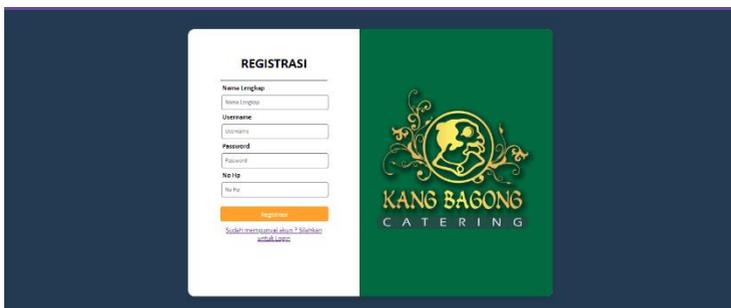
Gambar 4. 11 Halaman Laporan Pemesanan

Pada halaman laporan pemesanan berisikan informasi secara rinci dari seluruh pemesanan yang sudah dipesan oleh *customer*.



Gambar 4. 12 Halaman *Login Customer*

Pada halaman ini *customer* diminta untuk *login* sebelum bisa melanjutkan ke halaman *dashboard customer*, apabila *customer* belum memiliki akun maka diarahkan untuk dapat melakukan registrasi terlebih dahulu.



Gambar 4. 13 Halaman Registrasi *Customer*

Pada halaman ini berisikan formulir yang harus di isi oleh *customer* pada saat ingin melakukan pendaftaran akun, akun yang di daftarkan tidak boleh sama dengan akun lain yang sudah mendaftar



Gambar 4. 14 Halaman *Dashboard Customer*

Halaman ini adalah halaman yang akan ditampilkan oleh sistem setelah *customer* melakukan *login* pada halaman sebelumnya, pada halaman ini *customer* bisa melakukan pemesanan maupun melihat menu yang ada pada *catering* bagong, apabila *customer* bingung menggunakan *website*, bisa klik pada bagian panduan dan diarahkan pada halaman panduan.



Gambar 4. 15 Halaman Daftar Menu *Customer*

Pada halaman ini menampilkan seluruh menu yang sudah di inputkan oleh admin, *customer* dapat melihat seluruh menu yang ada sebagai gambaran sebelum melakukan pemesanan.



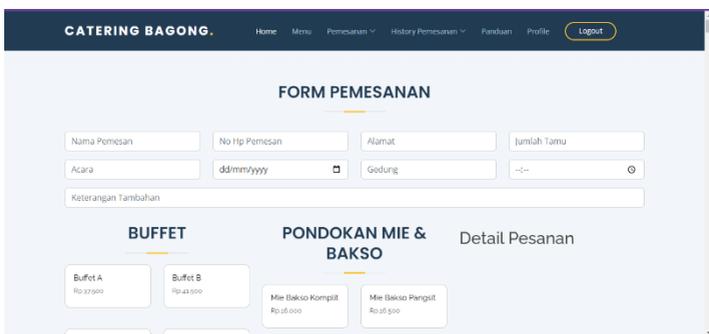
Gambar 4. 16 Halaman Panduan *Customer*

Pada halaman ini berisikan panduan dalam menggunakan *website* pemesanan ini, *customer* dapat melihat halaman panduan dengan cara klik panduan pada bagian atas kanan.



Gambar 4. 17 Halaman Profil Perusahaan

Pada halaman ini berisikan *profile* dari *catering* bagong, *customer* dapat mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan *catering* bagong, untuk masuk pada halaman ini dilakukan dengan cara klik *profile* pada bagian atas kanan.



Gambar 4. 18 Halaman Form Pemesanan Prasmanan

Halaman pemesanan prasmanan memiliki beberapa tahapan, pada tahapan pertama *customer* diminta untuk mengisi data diri terlebih dahulu dan memilih menu yang di inginkan untuk dapat melanjutkan pada tahap jumlah porsi makanan.

The screenshot displays a web form titled "FORM PEMESANAN" and "DETAIL PESANAN". The form is divided into two main sections. The left section, "FORM PEMESANAN", contains input fields for customer information: "danu" (Name), "08541324693" (Phone Number), "Jl. Pedurungan Lor" (Address), "600" (Postal Code), "Nikahan" (Event), "16/06/2023" (Date), "Halaman Rumah" (Location), and "07:00" (Time). Below these fields is a "Keterangan Tambahan" field. The right section, "DETAIL PESANAN", lists menu items with their prices and a quantity input field for each: "Buffet A" (Rp. 27.500), "Pondokan Mie & Bakso" (Rp. 16.000), "Pondokan Soto Soto Sukaraja" (Rp. 17.500), "pondokan Sate" (Rp. 18.000), and "Aneka Sup" (Rp. 18.000). Below the form, there is a note: "Berdasarkan jumlah tamu, maka untuk pemesanan ideal didapat perhitungan seperti dibawah : Minimal order satu Buffet = 1800, Minimal order dari Semua Pondokan = 1800, Rata-rata 1 Pondokan = 360".

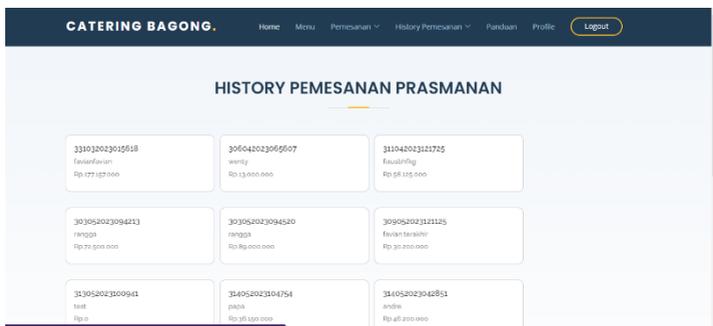
Gambar 4. 19 Halaman Rekomendasi Perhitungan Porsi Makanan *Customer*

Halaman ini adalah tahapan kedua setelah *customer* mengisi *form* data diri dan memilih menu, pada halaman ini disajikan rekomendasi porsi makanan yang di hitung menggunakan jumlah tamu. perhitungan untuk buffet dengan rumus = Jumlah Tamu X 30% , kemudian untuk pondokan dengan rumus = Jumlah Tamu X 3 : Jumlah Pondokan. apabila *customer* sudah mengisi semua jumlah porsi makanan yang dipesan maka bisa lanjut untuk cetak *invoice*



Gambar 4. 20 Halaman Pemesanan *Snack* dan Nasi Kotak

Halaman form pemesanan *snack* dan nasi kotak berisikan *form* pemesanan dan menu yang akan dipesan, apabila sudah mengisi seluruh form dan memilih menu maka, bisa dilanjutkan pada cetak *invoice* pemesanan.



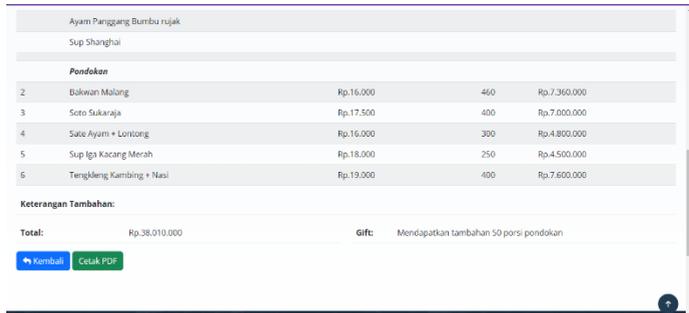
Gambar 4. 21 Halaman *History* Pemesanan Prasmanan

*History* pemesanan prasmanan berisikan seluruh pemesanan yang sudah dilakan pada halaman pemesanan prasmanan.



Gambar 4. 22 Halaman *History* Pemesanan Snack dan Nasi Kotak

*History* pemesanan *snack* dan nasi kotak berisikan seluruh pemesanan yang sudah dilakukan pada halaman *snack* dan nasi kotak.



Gambar 4. 23 Halaman *Invoice* Pemesanan *Customer*

*Invoice* pemesanan, setelah melakukan pemesanan baik prasmanan maupun nasi kotak, *customer* mendapat *invoice* yang bisa di cetak pdf atau hanya dilihat saja.

## E. Hasil Pengujian

Pengujian sistem memiliki peranan yang penting karena bertujuan untuk mendeteksi dan mengatasi kesalahan-kesalahan dalam pengembangan perangkat lunak yang sedang dilakukan. Pada penelitian ini penulis melakukan pengujian sistem menggunakan metode *testing* dengan teknik *equivalence partitioning*.

Selain diuji oleh peneliti, tahap pengujian sistem ini juga dilakukan oleh beberapa *user* yang mewakili semua level *user* pada Sistem Informasi pemesanan menu makanan Berbasis Web Pada PT. Kang Bagong Putera Mandiri. Daftar hadir *user* tersebut telah dicantumkan pada Tabel 4.13, diantaranya yaitu pimpinan perusahaan yang akan mewakili level admin, dan yang akan mewakili level pelanggan.

Tabel 4. 13 Daftar Hadir Penguji

No	Nama	Unsur	Jabatan
1	Wiwin	Pimpinan	Direktur
2	Mahon	Pimpinan	HRGA
3	Firman Da'I S	Pelanggan	-
4	Dwi	Pimpinan	Marketing
5	Sopian	Pimpinan	SPV Service
6	Budi	Pimpinan	SPV Dekor
7	Adi	Pelanggan	-

Dari pengujian sistem yang telah dilakukan, telah didapatkan beberapa hasil *test* sebagai berikut :

## 1. Level Admin

Pada Level ini *User* dapat mengakses dan mengelola seluruh data yang ada pada Sistem Informasi pemesanan menu makanan Berbasis Web Pada PT. Kang Bagong Putera Mandiri. Berikut merupakan penguji pada level admin dicantumkan pada Tabel 4.14, dan hasil pengujian pada level admin dicantumkan pada tabel 4.15.

Tabel 4. 14 Daftar Pegawai Yang Melakukan Pengujian Sistem Pada Level Admin

No	Penguji	Jabatan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Wiwin	Direktur	Skenario pengujian berjalan sesuai harapan.	Berhasil
2	Wiwin	HRGA	Skenario pengujian berjalan sesuai harapan.	Berhasil
3	Dwi	<i>Marketing</i>	Skenario pengujian berjalan sesuai harapan.	Berhasil
4	Sopian	SPV <i>Service</i>	Skenario pengujian berjalan sesuai harapan.	Berhasil
5	Budi	SPV Dekor	Skenario pengujian berjalan sesuai harapan.	Berhasil

Tabel 4. 15 Skenario Pengujian Pada Level Admin

ID	<i>Test Case</i>	<b>Hasil yang Diharapkan</b>	<b>Hasil</b>
A-A01	Klik <i>Login</i> dengan mengosongkan salah satu field yang tersedia	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	Berhasil
A-A01	<i>Username</i> : aaaa <i>Password</i> : aaaa Klik <i>Login</i>	Sistem melakukan pengecekan, kemudian keluar pesan <i>Username/Password salah,Gagal login</i> dikarenakan data <i>login</i> tidak sesuai dengan <i>database</i> .	Berhasil
A-A01	<i>Username</i> : admin <i>Password</i> : 123 Klik <i>Login</i>	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian <i>redirect</i> ke halaman <i>dashboard</i> admin, karena data <i>login</i> tersebut sesuai dengan data yang tersimpan	Berhasil
A-A02	Input admin baru dengan mengosongkan salah satu field yang tersedia.	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	Berhasil
A-A02	Input Admin baru dengan memasukkan <i>username</i> yang sudah tersedia	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian akan menampilkan pesan bahwa <i>username</i> telah digunakan.	Berhasil

	dalam <i>database</i> .		
A-A02	Input Admin baru dengan memasukkan <i>username</i> yang belum pernah digunakan.	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian akan memproses input admin	Berhasil
A-A02	Input Edit data Admin.	Sistem akan mengubah <i>database</i> admin sesuai dengan perubahan pada edit data admin.	Berhasil
A-A03	Input Paket baru dengan mengosongkan salah satu field.	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	Berhasil
A-A03	Input paket baru dengan mengisi semua field.	Sistem akan memproses data input paket untuk dimasukkan ke dalam <i>database</i>	Berhasil
A-A03	Input edit paket	Sistem akan menyimpan data ke <i>database</i> sesuai dengan apa yang sudah diinputkan pada edit paket	Berhasil
A-A03	Input Hapus paket	Sistem akan memproses hapus paket untuk kemudian menghapus data paket dari <i>database</i> yang ada	Berhasil
A-A03	Lihat isi paket	Sistem akan memproses untuk kemudian dapat melihat isi paket yang ada	Berhasil
A-A03	Input paket baru dengan	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian	Berhasil

	nama paket yang sudah ada (Duplikat)	akan menampilkan pesan bahwa nama paket telah digunakan.	
A-A04	Input menu baru dengan mengosongkan salah satu field.	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	Berhasil
A-A04	Input menu baru dengan mengisi semua field.	Sistem akan memproses kemudian menambahkan data menu ke dalam <i>database</i> menu	Berhasil
A-A04	Edit menu yang sudah ada	Sistem akan menyimpan data terbaru dari apa yang sudah di inputkan pada kolom edit menu	Berhasil
A-A04	Hapus menu yang sudah ada	Sistem akan memproses penghapusan menu dari <i>database</i>	Berhasil
A-A05	Input kategori baru dengan mengosongkan field.	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	Berhasil
A-A05	Input kategori baru dengan mengisi field.	Sistem akan memproses kemudian menambahkan kategori baru dalam <i>database</i>	Berhasil
A-A05	Edit kategori yang sudah ada	Sistem akan menyimpan data terbaru dari edit kategori sesuai dengan isi dari edit kategori	Berhasil

A-A05	Hapus kategori yang sudah ada	Sistem akan memproses hapus kategori dari <i>database</i>	Berhasil
A-A05	input kategori dengan nama yang sudah ada dalam <i>database</i>	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian akan menampilkan pesan bahwa nama kategori telah digunakan.	Berhasil
A-A06	Input <i>gift</i> baru	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian akan menambahkan <i>gift</i> baru dalam <i>database</i>	Berhasil
A-A06	Edit <i>gift</i>	Sistem akan memproses edit <i>gift</i> untuk merubah data yang ada dalam edit <i>gift</i>	Berhasil
A-A07	input data pelanggan	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian akan menyimpan data pelanggan dalam <i>database</i>	Berhasil
A-A07	Edit data pelanggan	Sistem akan melakukan pembaharuan dalam data pelanggan yang di rubah	Berhasil
A-A07	Memasukkan data pelanggan dengan <i>username</i> yang sudah ada dilaam <i>database</i>	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian akan menampilkan pesan bahwa data pelanggan telah digunakan.	Berhasil
A-A07	Input data pelanggan dengan mengosongkan salah satu	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	Berhasil

	field yang tersedia		
A-A07	Hapus data pelanggan	Sistem akan memproses hapus data pelanggan dari <i>database</i>	Berhasil
A-A08	Klik Terima pesanan	Sistem akan memproses dan memindahkan data pesanan yang diterima pada <i>database</i> pemesanan sudah bayar	Berhasil
A-A08	Klik menghapus pesanan	Sistem akan memproses dan menghapus pesanan yang ada	Berhasil
A-A09	Cek pemesanan sudah bayar	Sistem akan memproses dan menampilkan data pemesanan yang sudah di bayar	Berhasil
A-A010	Melihat Laporan pemesanan bentuk rincian pesanan	Sistem akan memproses data laporan pesanan dalam bentuk rincian pesanan	Berhasil
A-A010	Melihat Laporan pemesanan cetak pdf	Sistem akan memproses data laporan pesanan dalam bentuk cetak pdf	Berhasil
A-A011	Logout	Sistem akan memproses akun keluar dari sistem	Berhasil

## 2. Level

Pada level ini *user (customer)* diberikan akses untuk dapat melakukan pemesanan , melihat *history* pemesanan serta mendapat informasi berkaitan dengan *catering*, Berikut merupakan pengujian pada level

*customer* dicantumkan pada Tabel 4.16 dan hasil pengujian pada level pelanggan dicantumkan pada tabel 4.17.

Tabel 4. 16 Daftar *Customer* yang melakukan pengujian sistem

No	Penguji	Unsur	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Firman Da'I S	Pelanggan	Skenario pengujian berjalan sesuai harapan.	Berhasil
2	Adi	Pelanggan	Skenario pengujian berjalan sesuai harapan.	Berhasil

Tabel 4. 17 Skenario pengujian pada level *customer*

ID	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil
B-B01	Username : favian Password : 123 Klik Login	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian <i>redirect</i> ke halaman <i>dashboard</i> pelanggan, karena data <i>login</i> tersebut tersedia pada <i>database</i> pelanggan.	Berhasil
B-B01	Username : aaaa Password : aaa Klik Login	Sistem melakukan pengecekan, kemudian keluar pesan error gagal <i>login</i> dikarenakan data <i>login</i> tidak sesuai dengan <i>database</i> .	Berhasil
B-B01	Registrasi pelanggan	Sistem tidak akan memproses perintah	Berhasil

	mengosongkan salah satu field	input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	
B-B01	Registrasi pelanggan duplikat <i>username</i>	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian akan menampilkan pesan bahwa <i>username</i> telah digunakan.	Berhasil
B-B02	Input pemesanan dengan salah satu field kosong	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	Berhasil
B-B02	Input pemesanan dengan mengisi semua field	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian dilanjutkan pada proses pengisian jumlah pesanan	Berhasil
B-B03	Input pesanan dengan tidak mengisi field jumlah pesanan	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	Berhasil
B-B04	input jumlah pesanan kurang dari rumus perhitungan	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field kurang dari minimal pemesanan.	Berhasil
B-B04	Input jumlah pesanan sesuai atau lebih dari rumus perhitungan	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian dilanjutkan pada halaman <i>invoice</i>	Berhasil
B-B04	Memunculkan rincian pemesanan pelanggan	Sistem akan memunculkan data pemesanan sebelumnya	Berhasil

		dalam bentuk rincian pesanan	
B-B05	Input pemesanan <i>snack</i> dengan mengosongkan salah satu field yang tersedia	Sistem tidak akan memproses perintah <i>input</i> dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong	Berhasil
B-B05	Input pemesanan <i>snack</i> dengan mengisi semua field	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian dilanjutkan ke halaman rincian pemesanan	Berhasil
B-B05	Memunculkan rincian pemesanan <i>snack</i>	Sistem akan memunculkan rincian pemesanan <i>snack</i> sesuai dengan pesanan yang sudah dilakukan	Berhasil
B-B06	Memunculkan <i>history</i> pesanan pelanggan	Sistem akan menampilkan semua <i>history</i> dari apa yang sudah pernah diinputkan oleh pelanggan	Berhasil
B-B07	Unduh pdf <i>invoice</i>	Sistem akan melakukan unduhan rincian pemesanan dalam bentuk pdf	Berhasil

## F. Hasil Pengujian *User Acceptance Test (UAT)*

Metode pengujian penerimaan pengguna (*User Acceptance Testing/UAT*) memiliki manfaat dalam memperoleh informasi tentang respons atau pendapat seorang responden atau pengguna terhadap sistem

yang telah dikembangkan, melalui penggunaan kuesioner. Biasanya berupa survei dan pertanyaan kepada responden atau *user* dengan kategori jawaban seperti pada Tabel 4.18.

Tabel 4. 18 Bobot Nilai Pengujian UAT

<b>Bobot Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Setelah mendapatkan respon atau jawaban dari *user*. Maka presentase skor penilaian dihitung dengan rumus pada Tabel 4.19.

Tabel 4. 19 Rumus Perhitungan Skor Pengujian UAT

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Frekuensi Jawaban}}{\text{Total Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil dari *user acceptance testing* dapat disimpulkan menjadi beberapa kriteria seperti pada Tabel 4.20.

Tabel 4. 20 Kriteria Hasil Pengujian UAT

<b>Presentase</b>	<b>Keterangan</b>
0-20%	Sangat Kurang Baik
21-40%	Kurang Baik
41-60%	Cukup Baik
61-80%	Baik
81-100%	Sangat Baik

Ini adalah hasil dari pengujian menggunakan metode UAT. terhadap pengguna Sistem Informasi pemesanan menu makanan Berbasis *Website* Pada PT. Kang Bagong Putera Mandiri.

### 1. Kemudahan Sistem

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.21, kemudahan penggunaan sistem mendapatkan skor sangat baik yaitu 88%.

Tabel 4. 21 Skor Penilaian Kemudahan Sistem

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	3	$3 \times 5 = 15$	31
Setuju	4	$4 \times 4 = 16$	
Cukup			
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	<b><math>\frac{31}{35} \times 100\% = 88\%</math></b>		

### 2. Perbandingan dengan sistem sebeumnya

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.22, kemudahan sistem dibandingkan dengan sistem yang dipakai sebelumnya mendapat skor sangat baik yaitu 94%.

Tabel 4. 22 Skor Penilaian perbandingan dengan sistem sebelumnya

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	5	$5 \times 5 = 25$	33
Setuju	2	$2 \times 4 = 8$	
Cukup			
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	$\frac{33}{35} \times 100\% = 94\%$		

### 3. Kelancaran sistem

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.23, Kelancaran Sistem mendapatkan skor sangat baik yaitu 91%.

Tabel 4. 23 Skor Penilaian kelancaran sistem

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	5	$5 \times 5 = 25$	32
Setuju	1	$1 \times 4 = 4$	
Cukup	1	$1 \times 3 = 3$	
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	$\frac{32}{35} \times 100\% = 91\%$		

#### 4. Kemudahan Akses Fitur-Fitur Pada Sistem

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.24, kemudahan Akses Fitur-Fitur Pada Sistem mendapatkan skor sangat baik yaitu 91%.

Tabel 4. 24. Skor Penilaian Kemudahan akses fitur-fitur pada sistem

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	4	$4 \times 5 = 20$	32
Setuju	3	$3 \times 4 = 12$	
Cukup			
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	$\frac{32}{35} \times 100\% = 91\%$		

#### 5. *Login* Sistem

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.25, *Login* sistem mendapatkan skor sangat baik yaitu 85%.

Tabel 4. 25 Skor Penilaian *Login* sistem

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	3	$3 \times 5 = 15$	30
Setuju	3	$3 \times 4 = 12$	
Cukup	1	$1 \times 3 = 3$	
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	$\frac{30}{35} \times 100\% = 85\%$		

6. Perhitungan rekomendasi porsi makanan

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.26. Perhitungan rekomendasi porsi makanan mendapatkan skor sangat baik yaitu 94%.

Tabel 4. 26 Skor Penilaian Perhitungan Porsi Makanan

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	6	$6 \times 5 = 30$	33
Setuju			
Cukup	1	$1 \times 3 = 3$	
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	$\frac{33}{35} \times 100\% = 94\%$		

7. Proses pemesanan *Snack*&Nasi Kotak

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.27, Proses pemesanan *Snack* & Nasi Kotak mendapatkan skor sangat baik yaitu 88%.

Tabel 4. 27 Skor Penilaian pemesanan *Snack & Nasi Kotak*

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	4	$4 \times 5 = 20$	31
Setuju	2	$2 \times 4 = 8$	
Cukup	1	$1 \times 3 = 3$	
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	$\frac{31}{35} \times 100\% = 88\%$		

#### 8. Proses Pemesanan Prasmanan

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.28, Proses Pemesanan Prasmanan mendapatkan skor sangat baik yaitu 94%.

Tabel 4. 28 Skor Penilaian Pemesanan Prasmanan

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	6	$6 \times 5 = 30$	33
Setuju			
Cukup	1	$1 \times 3 = 3$	
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	$\frac{33}{35} \times 100\% = 94\%$		

#### 9. Unduhan PDF *invoice*

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.29, Unduhan PDF *Invoice* mendapatkan skor sangat baik yaitu 85%.

Tabel 4. 29 Skor Penilaian Unduhan PDF Invoice

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	3	$3 \times 5 = 15$	30
Setuju	3	$3 \times 4 = 12$	
Cukup	1	$1 \times 3 = 3$	
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	$\frac{30}{35} \times 100\% = 85\%$		

#### 10. Laporan pemesanan

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.30, laporan pemesanan mendapatkan skor sangat baik yaitu 91%.

Tabel 4. 30 Skor Penilaian laporan pemesanan

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	4	$4 \times 5 = 20$	32
Setuju	3	$3 \times 4 = 12$	
Cukup			
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	$\frac{32}{35} \times 100\% = 91\%$		

## 11. Fungsi CRUD data

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.31, CRUD Data mendapatkan skor sangat baik yaitu 88%.

Tabel 4. 31 Skor Penilaian CRUD Data

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	4	$4 \times 5 = 20$	31
Setuju	2	$2 \times 4 = 8$	
Cukup	1	$1 \times 3 = 3$	
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	$\frac{31}{35} \times 100\% = 88\%$		

## 12. Kombinasi Warna pada sistem

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.32, Kombinasi warna pada sistem mendapatkan skor sangat baik yaitu 85%.

Tabel 4. 32 Skor Penilaian Kombinasi warna pada sistem

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	4	$4 \times 5 = 20$	30
Setuju	1	$1 \times 4 = 4$	
Cukup	2	$2 \times 3 = 6$	
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	$\frac{30}{35} \times 100\% = 85\%$		

### 13. Tata Letak *Field* dan *Button*

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.33, Tata Letak *Field* dan *Button* mendapatkan skor sangat baik yaitu 85%.

Tabel 4. 33 Skor Penilaian tata letak *field* dan *button*

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	4	$4 \times 5 = 20$	30
Setuju	1	$1 \times 4 = 4$	
Cukup	2	$2 \times 3 = 6$	
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	$\frac{30}{35} \times 100\% = 85\%$		

### 14. Tata Letak Menu *Sidebar*

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.34, tata letak menu *sidebar* mendapatkan skor sangat baik yaitu 85%.

Tabel 4. 34 Skor Penilaian tata letak menu *sidebar*

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	3	$3 \times 5 = 15$	30
Setuju	3	$3 \times 4 = 12$	
Cukup	1	$1 \times 3 = 3$	
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	$\frac{30}{35} \times 100\% = 85\%$		

## 15. Tampilan Antarmuka

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.35, Tampilan antarmuka mendapatkan skor sangat baik yaitu 88%.

Tabel 4. 35 Skor Penilaian Tampilan antarmuka

Kategori	Hasil Pengujian		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	4	$4 \times 5 = 20$	31
Setuju	2	$2 \times 4 = 8$	
Cukup	1	$1 \times 3 = 3$	
Tidak Setuju			
Sangat Tidak Setuju			
<b>Presentase</b>	<b><math>\frac{31}{35} \times 100\% = 88\%</math></b>		

## 16. Hasil Nilai Pengujian UAT

Berdasarkan hasil responden yang tercantum pada Tabel 4.36, nilai dari keseluruhan sistem dikategorikan sangat baik, dengan skor rata-rata 88,8%.

Tabel 4. 36 Skor Penilaian Hasil Nilai Pengujian UAT

No	Pernyataan	Nilai Pengujian					Present ase
		1	2	3	4	5	
<b>Aspek Perangkat Lunak</b>							
1	Sistem mudah digunakan.			0	4	3	88%
2	Sistem lebih mudah digunakan dibandingkan dengan sistem sebelumnya.			0	2	5	94%
3	Sistem berjalan dengan lancar.			1	1	5	91%
4	Fitur-fitur pada sistem dapat diakses dengan mudah.			0	3	4	91%
<b>Aspek Fungsional</b>							
5	<i>Login</i> sistem berfungsi dengan baik.			1	3	3	85%
6	Penghitungan rekomendasi berfungsi dengan baik.			1	0	6	94%
7	Proses pemesanan <i>snack</i> berfungsi dengan baik.			1	2	4	88%
8	Proses pemesanan prasmanan berfungsi dengan baik.			1	0	6	94%

9	Unduhan pdf berfungsi dengan baik.			1	3	3	85%
10	Laporan berfungsi dengan baik.			0	3	4	91%
11	Fungsi CRUD data berjalan dengan baik.			1	2	4	88%
<b>Aspek Antarmuka</b>							
12	Kombinasi warna tampilan yang baik.			2	1	4	85%
13	Tata letak field dan tombol rapi.			2	1	4	85%
14	Tata letak menu sidebar rapi.			1	3	3	85%
15	Tampilan antarmuka keseluruhan baik.			1	2	4	88%
<b>Skor Rata - Rata</b>							<b>88,8%</b>

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web Pada PT. Kang Bagong Putera Mandiri menggunakan model pengembangan *Software Development Life Cycle* (SDLC) telah berhasil direalisasikan sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan *customer*, yang dibagi menjadi dua level yaitu level admin agar dapat mengelola data menu, konfirmasi transaksi serta laporan penjualan dan level *customer* terdapat fitur seperti pemesanan prasmanan *online*, pemesanan snack dan nasi kotak *online*, rekomendasi perhitungan porsi makanan, informasi menu dan catering serta konfirmasi transaksi dalam bentuk *invoice* yang dapat dicetak dalam bentuk pdf.

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *Black Box* dan *User Acceptance Test*. Dengan menguji terhadap 35 item pengujian *Black Box* pada level admin dan 15 item pengujian pada level *customer*, seluruh item berhasil dijalankan sesuai dengan apa yang di inginkan. Serta dilakukan pengujian yang kedua yaitu menggunakan UAT dengan menguji fungsi sistem secara keseluruhan mendapatkan hasil sebesar 88,8%. Artinya sistem

informasi pemesanan menu makanan berbasis web yang sudah dibuat kemudian diujikan berfungsi dengan sangat baik.

## **B. Saran**

Perancangan dan pembangunan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web Pada PT. Kang Bagong Putera Mandiri masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu dibenahi. Karena sistem yang dibuat merupakan trobosan baru yang penulis buat, artinya perlu banyak pembaharuan dikemudian hari, Beberapa saran diantaranya adalah pembayaran pemesanan secara *online*, status pemesanan *customer*, pelayanan *customer service* secara *online*, penilaian atas pemesanan yang sudah dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, J. Sefbing Santi (2021) '*Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Layanan Jasa Pada Photo Studio Suara Hujan Project Berbasis Web Proposal Tugas Akhir*'.
- Aini, N., Wicaksono, S. A., & Arwani, I. (2019) '*Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development (Rad)*(Studi Pada: Smk Negeri 11 Malang)', *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), Pp. 8647-8655.
- Aminullah, D.S., Widiyanto, A. And Chairunnisa, D. (2018) '*Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Catering Berbasis Web Di Kayla Catering Kabupaten Magelang*'.
- Anggraini, V. (2017) '*Perancangan Program Pemesanan Katering Berbasis Web*', *Jurnal Ekonomi Volume 18, Nomor 1 Maret 201, 2(1)*, Pp. 41-49.
- Damayanti, D., Sukawati, R. And Hariman, I. (2021) '*Aplikasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Penjualan Katering ( Studi Kasus Di Wiwin Catering , Bandung )*', 7(6), Pp. 3080-3089.
- Dewi, I. (2019) '*Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Menggunakan Metode Model View Controller Berbasis Web ( Study Kasus : Rumah Makan Berkah Khas Minang Medan )*', *Majalah Ilmiah Inti*, 14, Pp. 91-94.
- Efendi, J. (2017) '*Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Jeeni Shop*', *Skripsi*, 4, Pp. 9-15.
- Isbandi, L. (2018) '*Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Indah Cake Dan Catering*'.
- Joko Saron, U.P. (2018) '*Sistem Informasi Pemesanan Catering*', *Nusantara Of Engineering*, 3(2), Pp. 43-51.
- Kharisma, D., Saniati, S. And Neneng, N. (2022) '*Aplikasi E-Commerce Untuk Pemesanan Sparepart Motor Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter*', ... Dan Sistem Informasi, 3(1), Pp. 83-89.
- Khusnanto, C. (2022) '*Aplikasi Media Pembelajaran Klasifikasi Hewan Vertebrata Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Marker Based Tracking*', *Material Safety Data Sheet*, 33(1), Pp. 1-12.
- Latukolan, M.L.A., Arwan, A. And Ananta, M.T. (2019) '*Pengembangan Sistem Pemetaan Otomatis Entity Relationship Diagram Ke Dalam Database*', *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi*

- Dan Ilmu Komputer, 3(4), Pp. 4058-4065.
- Muhammad, F. (2020) '*Aplikasi Penjualan Perumahan Dengan Pemetaan Berbasis Web*', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., Pp. 5-24.
- Oktaviani, L. And Ayu, M. (2021) '*Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa Sma Muhammadiyah Gading Rejo*', *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), Pp. 437-444.
- Pratiwi, E.S. And Herlawati, H. (2019) '*Sistem Informasi Penjualan Katering Berbasis Web Pada Cv. Saung Alit Telaga Murni Cikarang Barat*', *Information System For Educators And Professionals*, 03(2), Pp. 177-188.
- Rahmawita Angga, M.T.W. (2021) '*Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Dan Cafe Berbasis Android*', *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(Vol 7, No 1 (2021): Februari), Pp. 76-82.
- Sumarna, M.F. (2019) '*Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembayaran Tiket Bus Berbasis Web (Studi Kasus : Pt Kramat Djati)*'.
- Supriyanta, I.M. (2019) '*Perancangan Sistem Informasi Jasa Katering Berbasis Website*', *Jurnal Bianglala Informatika*, Pp. 1-62.
- Syawalluthfi, G. (2018) '*Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Produk Berbasis Website Dengan Metode Hierarchical Clustering (Studi Kasus Pt Sungai Budi)*'.
- Yuliawan, I.M.K.D. (2021) '*Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Hokky Petshop*', P. 6.
- Yuniarti, W. D. (2019) '*Dasar-Dasar Pemograman Dengan Python*'. ISBN: 9786230203503. Yogyakarta: Deepublish Publisher (CV BUDI UTAMA).

## LAMPIRAN

### Lampiran 1: Daftar Hadir Pengujian Sistem



DAFTAR HADIR SISTEM  
INFORMASI PEMESANAN MANU MAKANAN  
BERBASIS WEB  
PADA PT.KANG BAGONG PUTERA MANDIRI



NO	NAMA	ALAMAT	JABATAN	TTD
1.	WIWIN	Smg	DIREKTUR	
2.	MAHON	SMG	HRGA	
3.	Furman ds.	SmG	Pelanggan	
4.	DWI	Semarang	Marketing	
5.	SOPHAN	SMG	SPV service	
6.	Budi	Semarang	SPV Dekor	
7.	Akti	Semarang	Pelanggan	

Semarang, 14 Mei 2023

Pengembang

Favian Agung Rizki

NIM. 1808096032

## Lampiran 2: Hasil Pengujian Sistem Metode *Black Box* (Admin)



HASIL PENGUJIAN LEVEL ADMIN SISTEM  
INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN  
BERBASIS WEB  
PADA PT.KANG BAGONG PUTERA MANDIRI



Nama Penguji : MAHON  
Instansi : Kang Bagong  
Jabatan : HRGA

ID	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil
A-A01	Klik Login dengan mengosongkan salah satu field yang tersedia	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A01	Username : aaaa Password : aaaa Klik Login	Sistem melakukan pengecekan, kemudian keluar pesan Username/Password salah, Gagal login dikarenakan data login tidak sesuai dengan <i>database</i> .	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A01	Username : admin Password : 123 Klik Login	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian <i>redirect</i> ke halaman <i>dashboard</i> admin, karena data login tersebut sesuai dengan data yang tersimpan	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A02	Input admin baru dengan mengosongkan salah satu field yang tersedia.	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A02	Input Admin baru dengan memasukkan username yang sudah tersedia dalam <i>database</i> .	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian akan menampilkan pesan bahwa username telah digunakan.	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A02	Input Admin baru dengan memasukkan username yang belum pernah digunakan.	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian akan memproses input admin	Berhasil/ <del>Gagal</del>

		memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	
A-A05	Input kategori baru dengan mengisi field.	Sistem akan memproses kemudian menambahkan kategori baru dalam database	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A05	Edit kategori yang sudah ada	Sistem akan menyimpan data terbaru dari edit kategori sesuai dengan isi dari edit kategori	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A05	Hapus kategori yang sudah ada	Sistem akan memproses hapus kategori dari database	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A05	input kategori dengan nama yang sudah ada dalam database	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian akan menampilkan pesan bahwa nama kategori telah digunakan.	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A06	Input gift baru	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian akan menambahkan gift baru dalam database	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A06	Edit gift	Sistem akan memproses edit gift untuk merubah data yang ada dalam edit gift	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A07	input data pelanggan	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian akan menyimpan data pelanggan dalam database	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A07	Edit data pelanggan	Sistem akan melakukan pembaharuan dalam data pelanggan yang di rubah	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A07	Memasukkan data pelanggan dengan username yang sudah ada dalam database	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian akan menampilkan pesan bahwa data pelanggan telah digunakan.	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A07	Input data pelanggan dengan mengosongkan salah satu field yang tersedia	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A07	Hapus data pelanggan	Sistem akan memproses hapus data pelanggan dari database	Berhasil/ <del>Gagal</del>

A-A08	Klik Terima pesanan	Sistem akan memproses dan memindahkan data pesanan yang diterima pada database pemesanan sudah bayar	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A08	Klik menghapus pesanan	Sistem akan memproses dan menghapus pesanan yang ada	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A09	Cek pemesanan sudah bayar	Sistem akan memproses dan menampilkan data pemesanan yang sudah di bayar	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A010	Melihat Laporan pemesanan bentuk rincian pesanan	Sistem akan memproses data laporan pesanan dalam bentuk rincian pesanan	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A010	Melihat Laporan pemesanan cetak pdf	Sistem akan memproses data laporan pesanan dalam bentuk cetak pdf	Berhasil/ <del>Gagal</del>
A-A011	Logout	Sistem akan memproses akun keluar dari sistem	Berhasil/ <del>Gagal</del>

Semarang, 14 Mei 2023

Penguji

  
 FT. KANG BAGONG PUTIK (MATERI AT)

### Lampiran 3: Hasil Pengujian Sistem Metode *Black Box* (Customer)



HASIL PENGUJIAN LEVEL PELANGGAN SISTEM  
INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN  
BERBASIS WEB  
PADA PT.KANG BAGONG PUTERA MANDIRI



Nama Penguji :

Instansi :

Jabatan :

ID	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil
B-B01	Username : favian Password : 123 Klik Login	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian <i>redirect</i> ke halaman <i>dashboard</i> pelanggan, karena data login tersebut tersedia pada <i>database</i> pelanggan.	Berhasil/ <del>Gagal</del>
B-B01	Username : aaaa Password : aaa Klik Login	Sistem melakukan pengecekan, kemudian keluar pesan error gagal login dikarenakan data login tidak sesuai dengan <i>database</i> .	Berhasil/ <del>Gagal</del>
B-B01	Registrasi pelanggan mengosongkan salah satu field	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	Berhasil/ <del>Gagal</del>
B-B01	Registrasi pelanggan duplikat username	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian akan menampilkan pesan bahwa username telah digunakan.	Berhasil/ <del>Gagal</del>
B-B02	Input pemesanan dengan salah satu field kosong	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	Berhasil/ <del>Gagal</del>
B-B02	Input pemesanan dengan mengisi semua field	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian dilanjutkan pada proses pengisian jumlah pesanan	Berhasil/ <del>Gagal</del>
B-B03	Input pesanan dengan tidak mengisi field jumlah pesanan	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan	Berhasil/ <del>Gagal</del>

		memberikan peringatan field tidak boleh kosong.	
B-B04	input jumlah pesanan kurang dari rumus perhitungan	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field kurang dari minimal pemesanan.	Berhasil/ <del>gagal</del>
B-B04	Input jumlah pesanan sesuai atau lebih dari rumus perhitungan	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian dilanjutkan pada halaman invoice	Berhasil/ <del>gagal</del>
B-B04	Memunculkan rincian pemesanan pelanggan	Sistem akan memunculkan data pemesanan sebelumnya dalam bentuk rincian pesanan	Berhasil/ <del>gagal</del>
B-B05	Input pemesanan snack dengan mengosongkan salah satu field yang tersedia	Sistem tidak akan memproses perintah input dengan memberikan peringatan field tidak boleh kosong	Berhasil/ <del>gagal</del>
B-B05	Input pemesanan snack dengan mengisi semua field	Sistem akan melakukan pengecekan, kemudian dilanjutkan ke halaman rincian pemesanan	Berhasil/ <del>gagal</del>
B-B05	Memunculkan rincian pemesanan snack	Sistem akan memunculkan rincian pemesanan snack sesuai dengan pesanan yang sudah dilakukan	Berhasil/ <del>gagal</del>
B-B06	Memunculkan history pesanan pelanggan	Sistem akan menampilkan semua history dari apa yang sudah pernah di inputkan oleh pelanggan	Berhasil/ <del>gagal</del>
B-B07	Unduh pdf invoice	Sistem akan melakukan unduhan rincian pemesanan dalam bentuk pdf	Berhasil/ <del>gagal</del>

Semarang, 14 Mei 2023  
Penguji

*AR*  
(Firman d.a.s.)

## Lampiran 4: Dokumentasi Pengujian UAT



ANGKET PENGUJIAN SISTEM  
INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN  
BERBASIS WEB  
PADA PT.KANG BAGONG PUTERA MANDIRI



---

Nama Penguji : MAHMUD  
 Instansi : KANG BAGONG  
 Jabatan : HRIS

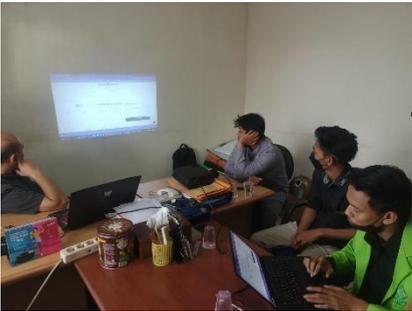
No	Pernyataan	Nilai Pengujian				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Perangkat Lunak</b>						
1	Sistem mudah digunakan.				✓	
2	Sistem lebih mudah digunakan dibandingkan dengan sistem sebelumnya.					✓
3	Sistem berjalan dengan lancar.				✓	
4	Fitur-fitur pada sistem dapat diakses dengan mudah.				✓	
<b>Aspek Fungsional</b>						
5	Login sistem berfungsi dengan baik.					✓
6	Penghitungan rekomendasi berfungsi dengan baik.					✓
7	Proses pemesanan snack berfungsi dengan baik.				✓	
8	Proses pemesanan prasmanan berfungsi dengan baik.					✓
9	Unduhan pdf berfungsi dengan baik.				✓	
10	Laporan berfungsi dengan baik.				✓	
11	Fungsi CRUD data berjalan dengan baik.				✓	
<b>Aspek Antarmuka</b>						
12	Kombinasi warna tampilan yang baik.			✓		
13	Tata letak field dan tombol rapi.					✓
14	Tata letak menu sidebar rapi.				✓	
15	Tampilan antarmuka keseluruhan baik.					✓
<b>Skor Rata - Rata</b>						

Semarang, 14 Mei 2023

Penguli

  
PT. KANG BROSING PUTERA  
(MARTEN A.P.)

Lampiran 5: Dokumentasi Pengujian Sistem



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Favian Agung Rizki  
Tempat, Tanggal Lahir : Pandeglang, 2 Desember 1999  
Alamat : Jl. Purwoyoso 1c, Kelurahan  
Purwoyoso, Kecamatan  
Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa  
Tengah  
Hp : 0895363130496  
E-Mail : [favianagung@gmail.com](mailto:favianagung@gmail.com)

### B. Pendidikan Formal

1. SD Negeri 2 Purwoyoso (Lulus Tahun 2012)
2. SMP Negeri 18 Semarang (Lulus Tahun 2015)
3. SMK Negeri 8 Semarang (Lulus Tahun 2018)